CONSOLES +

PIN'S UV PROTECTEUR, BOOKLET EVENTAIL : LE SEUL MAG QUI SE LA JOUE "ANTI-INSOLATION"

LE PIN'S DRAGON BALL Z

et les photos inédites de Dragon Ball Z 3 (SFC)

SENSATIONNEL :

LA PLAYSTATION (SONY)
LES JEUX SATURN
LA BA-X (BANDAI)
LA NEO GEO CD

MEGA CD II

SUPER NINTENDO

NEO GEO

3DO

GAME BOY

SEGA
A DISNEY WORLD PRESENTE LA
MEGADRIVE 32
ET PLUS DE 100 NOUVEAUTES POUR 95

Le Livre de la Jungle™ © DISNEY - © Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Tous droits réservés.

LE LIVRE DE LA JUNGLE (SNIN ET MD)
STUNT RACE FX (SFC)
SUPER STREET FIGHTER II (MD)
WORLD HEROES 2 JET (NEO GEO)
LES SCHTROUMPFS (SNIN ET NES)
JURASSIC PARK (MCD)

T 6745 - 34 - 32,00 F

N° 34 JUILLET/AOUT 1994. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869

Ils me l'ont payé pour les vacances et ils organisent toute la journée des schtroumpf-party avec leurs amis... C'est galère!
Ici on schroumpfe à toute heure

Les SCHTROUMPFS ...
c'est trop dur pour les parents !!!

Les schtroumpfs sont en vente partout sur Game-Boy, sur Super Nintendo et sur NES !... Va vite les découvrir et surtout ne les prête pas à tes parents. Ils n'y arriveront jamais... c'est trop dur pour eux.

INFOGRAMES

Pour schtroumpfer de nombreux cadeaux, recevoir une documentation et trouver des trucs et astuces pour te sortir des pièges de Gargamel, tape sur ton minitel le :

3615 INFOGRAMES*

OU APPELLE AU

36.68.30.20*

*2,19f la minute

© Peyo

Licensed through I.M.P.S.

communication globale d'entreprise

Notre couverture : Le Livre de la Jungle™
© Disney, Publishing by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Tous droits réservés.

CONCOURS -Stop- CONCOURS -Stop-

• Avec Videofil et Ocean, gagnez 10 consoles Super Nintendo, 100 jeux Clay Fighters & 100 jeux Rock'n Roll Racing en page 121.

GRATUIT DANS CONSOLES +

CE NUMÉRO N'EST COMPLET QU'AVEC LE PIN'S DRAGON BALL Z ET LE BOOKLET ACCORDEON DES PLANS DU JEU WOLFENSTEIN 3D.

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

BATTLECORPS (MCD)	147
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON (GB)	154
GARFIELD LABYRINTH (GB)	146
GP RIDER (GG)	158
JURASSIC PARK (MCD)	142
LE LIVRE DE LA JUNGLE (MD)	132
LE LIVRE DE LA JUNGLE (SNIN)	108
LES SCHTROUMPFS (NES)	148
LES SCHTROUMPFS (SNIN)	112
MS PAC-MAN (GB)	150
PAC ATTACK (SNIN)	136
PIRATES OF THE DARK WATER (SNES)	140
PSG CHAMPIONS (SNIN)	130
SMASH TENNIS (SNIN)	126
STUNT RACE FX (SFC)	124
SUPER STREET FIGHTER II (MD)	116
THE CHAOS ENGINE (MD)	122
THE CHAOS ENGINE (SNIN)	118
THE INCREDIBLE HULK (MD)	138
THE INCREDIBLE HULK (SMS)	156
THE LAWNMOWER MAN (GB)	152
TOP HUNTER (NEO GEO)	144
WORLD HEROES 2 JET (NEO GEO)	128

TOUTES LES NOUVELLES CONSOLES POUR 95 — 12

Elles ont enfin été toutes dévoilées, de la FX de NEC à la Playstation de Sony en passant par la Saturn de Sega, la BA-X de Bandai et la Neo Geo CD...

PREVIEWS DU JAPON — 26

Fabuleuses! De Dragon Ball Z 3 (SFC) à la suite de Ghouls'n Ghosts, et en direct d'un salon au Japon SVP, elles sont carrément merveilleuses!

Le Livre de la jungle sur SNIN et sur MD: le méga-hit du mois!

SEGA À DISNEY WORLD, LE PLEIN DE NEWS — 60

A Disney World, Sega nous a dévoilé plus de 100 nouveautés pour 1995.

WORK IN PROGRESS — 70

Niiico s'est rendu en Autriche pour vous concocter un magnifique Work in Progress sur Flink (Megadrive).

NEWS ET INFOS — 76

Ce qui se passe un peu partout, on le sait, et on vous dit tout...

PREVIEWS — 82

Mortal Kombat II (SNIN & MD), Ecco 2 (MD), Shaq-Fu (SNIN & MD), Monster Max (GB)...

TIPS ET ASTUCES À VOLONTÉ POUR L'ÉTÉ — 98

Pour cet été, notre cher Switch nous dévoile une multitude de tips et tous les coups spéciaux pour Ranma 1/2 3 Action Game. Merci Switch.

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

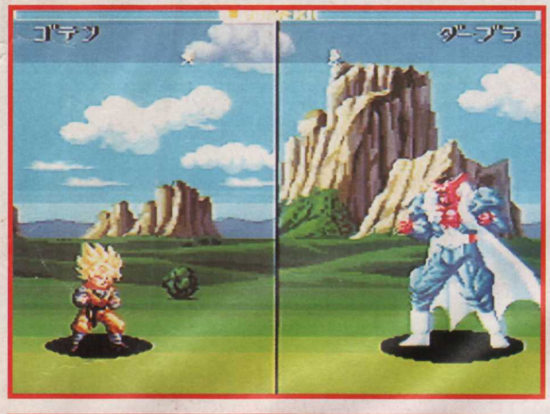
• LES MAGASINS: A GAME WORLD, ESPACE 3, KONCI, SAMOURAÏ GAMES ET VOLUSIA GAMES.

• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS: FAMICOM TSUSHIN ET KADOKWA SHOTEN.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

DES MÉGA-HITS SUR CONSOLES 16 BIT ! 108

Le Livre de la jungle (SNIN & MD), Les Schtroumpfs (SNIN), Super Street Fighter II (MD), The Chaos Engine (SNIN & MD), Stunt Race FX (SFC), Pac-Attack (SNIN)... Que des hits!...



Oyez, fondus du paddle, réjouissez-vous! Dragon Ball Z 3 arrive sur SFC. Ruez-vous en page 34 pour les premières photos de cette saga culte.

ENQUÊTE LECTEURS 159

Votre avis nous intéresse! Pour améliorer votre magazine préféré, pour savoir qui vous êtes, renvoyez-nous l'enquête complétée avec amour...

LE COURRIER DE BOMBOY 162

Les concours de timbres et de montages photos continuent! A vous de jouer.

SPEEDY GONZATEST LA SOURIS LA PLUS SPEEDÉE 168

J'hallucine, je ne l'ai même pas vu passer à la rédaction ce mois-ci... Trop rapide pour moi...

ZE KILLER 170

Les trois daubes du mois passées à la tronçonneuse.

LES PETITES ANNONCES 172

Complètes, et en plus elles sont gratuites...

SYSTÈME DE NOTATION 178

LA page qui récapitule notre façon de noter les jeux testés dans votre magazine préféré.

L'été sera chaud! Dans ce numéro, vous découvrirez des tas d'infos sur les prochains jeux et les nouvelles consoles (lesquelles devraient sortir au Japon avant la fin de l'année). A Disney World, Sega a dévoilé ses projets, et il y a de quoi rêver. En ce qui me concerne, je dois dire que j'attends avec impatience la Megadrive 32, surtout depuis que je sais que le jeu le plus génial du siècle (ne vous inquiétez pas si je m'emballe, je découvre en moyenne 2 ou 3 jeux du siècle chaque année!) sortira en même temps que la machine: j'ai nommé Doom! Et puis, pour mieux vous faire rêver pendant les vacances, nous vous proposons également un reportage des plus spectaculaires sur le salon du Jouet qui vient de se tenir à Tokyo. Banana a enfin vu les nouvelles consoles que nous attendons tous: Saturn et PSX... mais aussi celles que l'on n'attendait pas: la BA-X de Bandai et le CD Neo Geo! Bien sûr, de nombreux jeux étaient également présentés sur ce salon, et pas des daubes puisque que l'on pouvait y découvrir des petites merveilles comme Dragon Ball Z 3 ou encore Demon's Blazons, la suite de Ghosts'n Goblins et de Ghouls'n Ghosts. J'ai hâte de découvrir le nouvel épisode de cette série d'enfer, même si ce n'est plus le chevalier Arthur qui est le héros de ce jeu, mais Firebrand, que vous connaissez par la série Gargoyle's Quest. Ce jeu-là, il me le faut vite, sinon je sens que je vais craquer... S'il vous plaît, Mr Capcom!
Ce mois-ci, Consoles+ vous offre deux cadeaux: les plans de Wolfenstein 3D (ce jeu éclatant n'est disponible que sur SNIN pour l'instant, mais si vous possédez une MD, conservez précieusement ces plans car Wolfenstein arrivera sur votre console avant la fin de l'année) et, surtout, le pin's de Dragon Ball, un collector qui fera le bonheur de tous ceux qui, comme nous, sont des inconditionnels de ce super-héros. Éclatez-vous bien cet été, on se retrouve à la rentrée avec un numéro plein de surprises dans lequel vous découvrirez toutes les nouveautés présentées au salon de Chicago.
Ça swingue!

Alain Huyghues-Lacour

EDITO

LA HOT-LINE DE CONSOLES +

ATTENTION, LA HOT-LINE DE CONSOLES+ SERA FERMÉE DURANT TOUT LE MOIS DE JUILLET 1994, RÉOUVERTURE PRÉVUE LE MERCREDI 3 AOUT 1994 À 13 H 30.

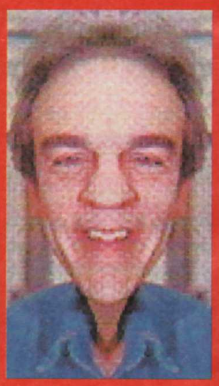
En août, tous les mercredis de 13 h 30 à 17 h 30 et les vendredis de 17 heures à 19 h 30, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ! Vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. Switch est là, pour vous aider si vous êtes coincé dans un jeu...

TROMBINOSCOPE

LE TEST DE L'ETE: LES TESTEURS DE CONSOLES+

Ce mois-ci, Bomboy vous propose un test complet des testeurs de Consoles+. Ce petit homme, après avoir répondu à votre courrier, à décidé de s'attaquer à la moëlle épinière de votre journal favori. Cette fois-ci, pas de coups de hache dans les chevilles, pas de trolls dans les caleçons, pas de coups de pied dans les roustons, c'est avec des mots d'une force suggestive inouïe que le nain de la rédaction passe à l'attaque. Chaud devant, chaud!

A.H.L., LE VAN GOGH DE LA REDAC'



PRESENTATION: 25%

Non mais, vous avez vu comment il se fringue, le mec? S'il n'est pas sponsorisé par la Warner Bros, je veux bien me faire moine ou curé!

ANIMATION: 12%

Anti-sportif comme pas deux, une chose est sûre: il ne passe pas ses soirées devant la World Cup USA 94! Il ne marche pas, il se traîne, le gars!

BRUITAGES: 07%

Même s'il ne porte pas de barbe et qu'il est toujours rasé de très près, il bafouille de temps à autre quelques "BRONFFS" qu'il est seul à comprendre.

DUREE DE VIE: 09%

Si les prochains bouclages restent aussi difficiles que celui du mois de juillet/août, A.H.L. ne va pas tarder à perdre sa deuxième oreille!

INTERET: 52%

Allez, il est quand même sympa, notre petit A.H.L. En plus, c'est le dernier survivant du genre. Ce serait dommage qu'on le perde, non?

SPY, MONSIEUR DEUX-TAILLES-AU-DESSUS!

PRESENTATION: 13%

Si Spy porte le doux nom de M. Deux-Tailles-au-dessus, c'est que l'on peut en mettre douze comme lui dans ses jeans! Il est à l'aise, au moins!

ANIMATION: 27%

Parfois vif comme l'hirondelle au mois de mai, parfois mou comme le bout d'un eunuque, un jeune homme vraiment hors norme!

BRUITAGES: 02%

Avec son anglais à la mords-moi l'nœud, je me demande encore pourquoi c'est lui qui part au C.E.S. de Chicago... My tailor is not rich!

DUREE DE VIE: 0,05%

Spy ne mange pas, il grignote! Cet "homme" à la corpulence de cure-dents Suisse ne vit pas, il survit! Envoyez vos dons à la rédaction. Merci.

INTERET: 51%

Sapé comme une cloche, chaussé comme un moine tibétain, amateur de bonne bibine (type Valstar), il n'est pas si mauvais, le bougre!

NIIICO, SPONSORISÉ PAR GINETTE

PRESENTATION: 42%

Toujours habillé de noir, Niiico ne perd pas de temps à s'habiller le matin et à faire tourner ses machines à laver: tout dans le même sac, hop!

ANIMATION: 98%

Capable du meilleur quand il est sur un terrain de handball, il vous fait un double appui suivi d'un kung-fu/roucoulette en un rien de temps!

BRUITAGES: 18%

Le problème avec Niiico, c'est qu'il ne parle pas, il beugle, il mugit, il feule, il glapit! A saluer muni de boules Kiès.

DUREE DE VIE: 99,97%

Sportif, gentil, calme, détendu, bien foutu, sensible, musicien, poète, intelligent, tendre, romantique, quel homme que ce Robert Smith!

INTERET: 53%

Toujours prêt à vous signer un autographe dans la rue, à inviter les belles et charmantes lectrices de Consoles+ au café, je vous le recommande!

SAM... OVER CHAUFFE

PRESENTATION: 16%

Heu... je ne sais pas si je peux vous le dire, mais Sam porte les même lunettes que les baba cool des années 70. La honte...

ANIMATION: 250%

Le problème, avec le pépère Sam, c'est qu'il est toujours en mouvement! Hop que j'galope à la maquette, hop que j'te saute dessus! Saoulant!

BRUITAGES: 01%

Ses capacités sonores égalent presque celles de Niiico. Trois expressions composent la totalité de son corpus linguistique: "J'hallucine total", "J'suis chauffé" et "J'veux dire, j'crois qu'c'est clair!".

DUREE DE VIE: 27%

Le troisième problème de Sam, c'est qu'il ne mange que des fraises. Il lui pousserait des feuilles sur la tête que ça ne m'étonnerait pas!

INTERET: 50%

Si vous aimez les râleurs, les mecs ultra speed et le Coca au p'tit déj', à midi et le soir, alors vous pouvez envisager d'adopter un Sam. Bonne chance! On vous en met un de côté...

Disney SOFTWARE

présente le jeu vidéo créé par Virgin

Le Livre de la Jungle

Prends le strict nécessaire et pars escorter Mowgli dans la jungle jusqu'à son village.
Affronte Kaa, le serpent aux yeux globuleux, et Shere Khan, le tigre affamé, dans cette aventure palpitante adaptée du classique de Disney!
Un jeu complètement "jungle"

Bientôt disponible sur:

SEGA
MEGA DRIVE
DÉJA DISPONIBLE SUR
SEGA GAME GEAR & MASTER SYSTEM

Nintendo
SUPER NES
NES
GAME BOY

3615
VIRGIN GAMES

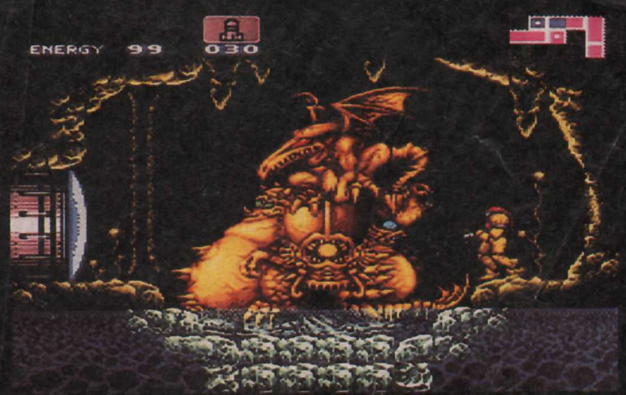
Trucs, astuces, infos & cadeaux
ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX
SUR LE 36 68 94 95 (2,19 F par minute)

SUPER NES™, NES™ & GAME BOY™ are trademarks of Nintendo Ltd. MEGA DRIVE™, GAME GEAR™ & MASTER SYSTEM™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. The Jungle Book™ © Disney ℗ Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT Sarl.
233 Rue de la croix Nivert - 75015 PARIS - Tél: (161) 53 68 10 10

**Avec ses 24 mégas,
on a eu du mal à
le photographier arrêté.**

SUPER METROID®

Vous n'êtes pas prêt de le revoir arrêté car les 24 mégas de "Super Métroid" en font le jeu d'aventure le plus puissant sur console. Sa rapidité, ses graphismes et sa profondeur de jeu exceptionnels, ainsi que les adversaires que vous rencontrerez, en font également un des jeux les plus longs. (Jetez donc un œil au boss de deux niveaux en bas à gauche !) Lorsque vous serez perdu dans les ténèbres, votre seul et unique allié sera le guide "Super Metroid" offert pour tout achat de la cartouche du jeu. Vous y trouverez tout ce qu'il faut savoir pour aider Samus Aran à accomplir sa mission.



SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 NINTENDO

BEAT The ★ BEST

LUDI SPORT

Samedi **9h30, circuit de Buenos Aires...**
Tour d'essais pour les qualif.

Tous les **réglages** sont faits : gommes **tendres, suspension souple, freins durs**, aileron de **vitesse**, boite courte semi-automatique, **stands briefés pour l'approvisionnement...**

Bientôt le feu vert sur la grille...**le trac**, la gorge sèche et les mains moites ...sur le joypad !

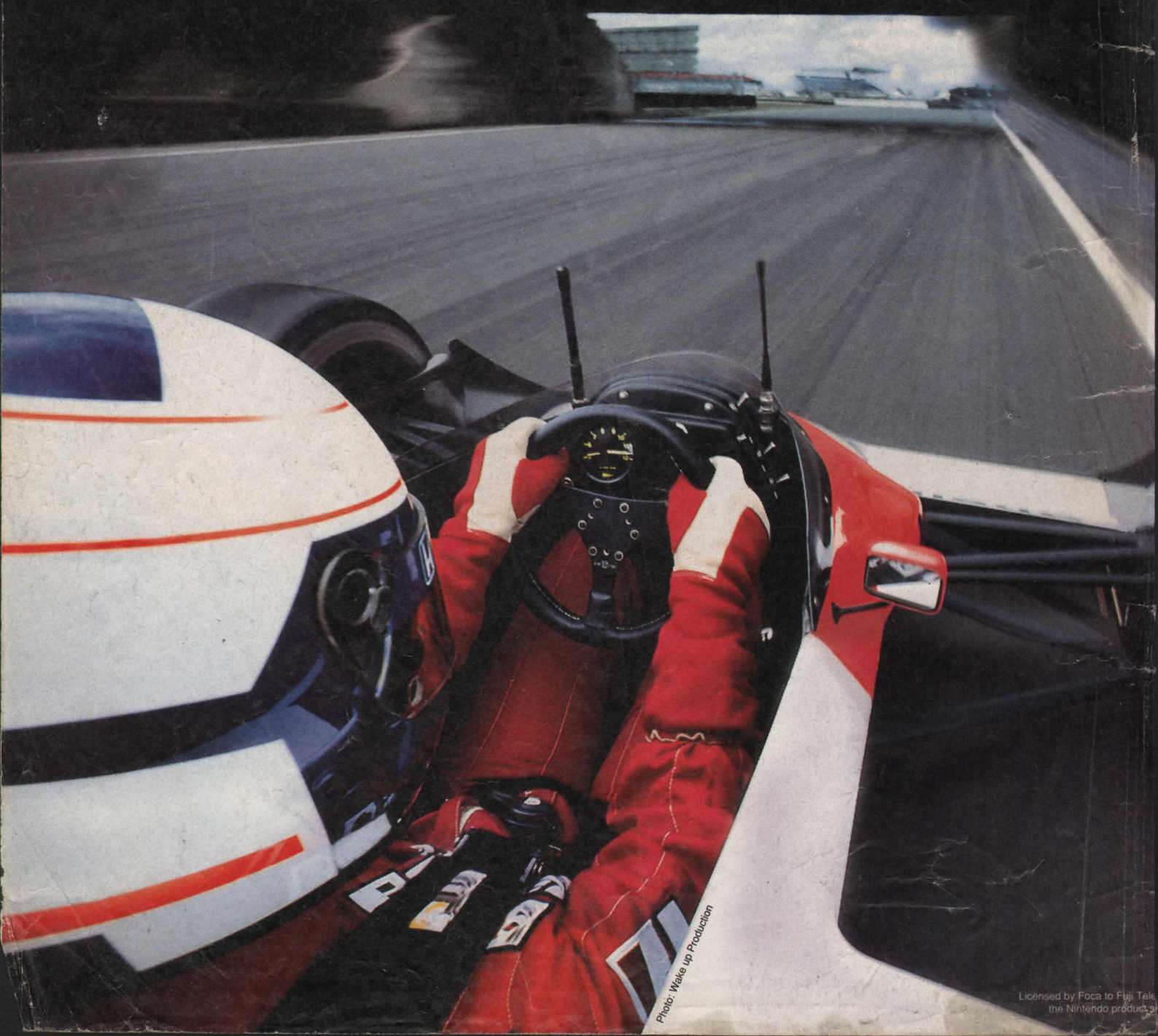


Photo: Wake up Production

Licensed by Foca to Fuji Tele
the Nintendo product s

F1 POLE POSITION 2

F1 POLE POSITION 2, UN JEU OFFICIEL DE LA FIA
FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP !

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FOCA

LUDI GAMES

SOS LUDI 16 (1) 38 70 32 45

36.15 LUDI GAMES

JOUE et GAGNE

...Le Top des Consoles
Et Plein de Cartouches de Jeux

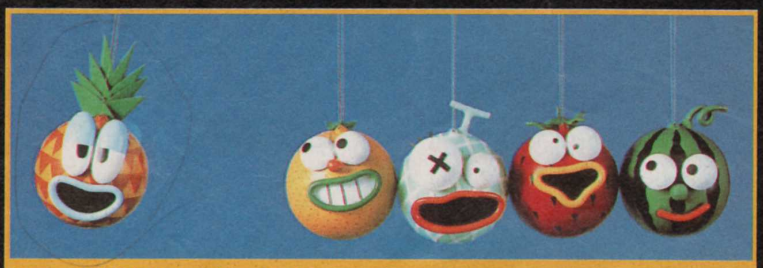
36 68 68 77 Jeu sans obligation d'achat

APPELLE VITE AU :

36 68 68 77

2.19 Frs / minute

vision © 1993 Human Corporation Nintendo™, Super Nintendo™ entertainment system.
eals and other mark designated as «TM» are trademarks of Nintendo.



Logo officiel du Tokyo Omocha Show.

L'OMOCHA SHOW EN CHIFFRES

- 154 sociétés japonaises présentes
- 72 sociétés étrangères
- 35 000 produits présentés
- 100 000 visiteurs attendus

TOKYO OMOCHA SHOW: UN SALON TRES "HARD"

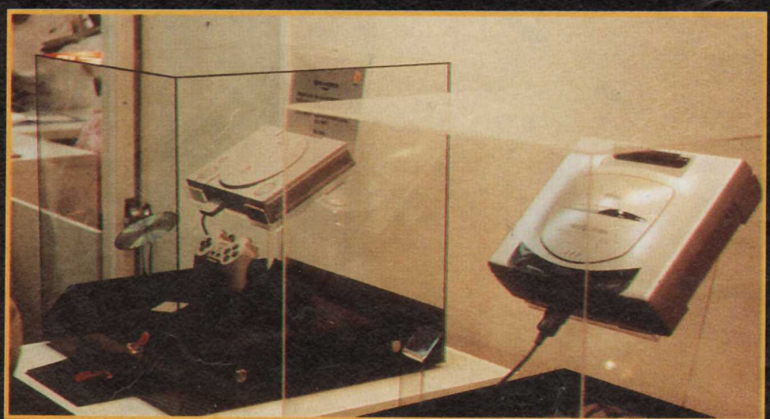
Du 2 au 5 juin se tenait, dans la (lointaine) banlieue de Tokyo, un salon particulièrement intéressant pour tous les amateurs de jeux vidéo, le Tokyo Omocha Show. "Omocha" signifie "jouet" en japonais. Cette exposition est destinée aux professionnels du jouet, de la poupée qui parle jusqu'au dernier robot de l'espace transformable en truc indéfinissable et inutile, en passant par l'ours en peluche! Mais, année après année, les jeux vidéo ont envahi les rayons des magasins de jouets nippons et les stands de l'Omocha Show. Certes, ils ne représentaient que vingt à trente pour cent de la surface du salon mais, insidieusement, ils gagnent du terrain!

Le Tokyo Omocha Show: le paradis des jeux (mais seulement pour les enfants sages! Dommage, Spy!).

Cette année, le salon était le champ de bataille des constructeurs des consoles de demain. Avec la commercialisation de la Saturn, de la FX et de la PS-X, dans moins de six mois au Japon, les allées du salon bruissaient de démos, de projets de jeux, de rumeurs de développement... Pas moins de sept nouveautés étaient présentées: la Saturn, la Super 32 X, la PS-X et, bien sûr, la FX, mais aussi la Neo Geo CD, la BA-X de Bandai et la 3DO de Sanyo!

Côté jeux, c'était le calme plat! Les jeux nouveaux et originaux se comptaient sur les doigts d'une seule main. Certes, Sega dévoilait deux ou trois productions, mais rien de réellement jouable! Enfin, c'était toujours mieux que Sony, qui n'hésitait pas à... ne rien montrer du tout! En effet, et l'on peut légitimement s'en étonner, Sony n'avait pas de stand (excepté un minuscule emplacement, perdu au milieu des Lego et des poupées, qui n'offrait guère à la curiosité des chalands que la gamme "My first Sony"). Les sociétés qui développent des jeux pour la PS-X présentaient sur leur stand des maquettes en "plastoc" de la Playstation, avec quelques dépliants vantant leurs futures réalisations. Sony avait-il sciemment décidé de ne pas être présent sur le salon? Y a-t-il du retard dans les kits de développement pour les programmeurs de telle sorte que, à part quelques démos, le constructeur n'avait pas grand-chose à présenter au public? Toujours est-il que comparativement, la Saturn et la FX paraissaient beaucoup plus crédibles!

Par ailleurs, même si ce salon était particulièrement intéressant cette année, Consoles+ ne s'en est pas contenté! Et pour vous donner les dernières nouvelles du front des futures consoles, A.H.L., à grands coups de pompe dans les fesses, m'a envoyé tirer les vers du nez de tous les constructeurs de machines 32 bits: des infos exclusives et des photos de jeux à faire mourir du diabète (et de jalousie) un cardiaque possesseur de consoles 8 ou 16 bits!



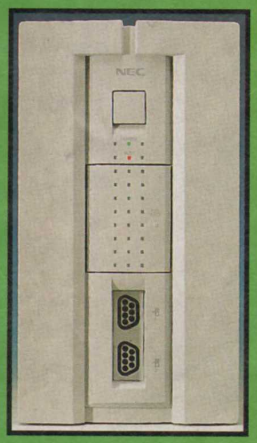
Les deux consoles vedettes et... rivales: la PS-X de Sony et la Saturn de Sega.

LA FX DE NEC: L'OUTSIDER

Face aux combats qui se préparent, NEC fourbit tranquillement, dans son coin, sa nouvelle arme: la FX. Certes, la bataille des 32 bits risque fort de tourner au duel entre les seuls Sega et Sony. NEC n'en ignore rien, et ne cherche pas à conquérir la totalité du marché japonais. Comme pour la PC Engine actuellement, la société semble vouloir se contenter d'une petite part du marché des jeux vidéo, laissant Sony et Sega se battre pour la première place en attendant que le troisième larron, Nintendo, entre en lice.
Paradoxalement, la situation de NEC ressemble fort à celle de Sony. Ces deux sociétés ont bâti leur puissance colossale sur les équipements électriques et électroniques, de la caméra au walk-man en passant par l'aspirateur. Si, demain, ces deux sociétés cessaient de commercialiser des consoles de jeu, cela ne nuirait pas à leur bonne santé puisque les jeux vidéo ne représentent qu'un tout petit pourcentage de leurs activités. En revanche, les jeux vidéo sont l'unique gagne-pain de Sega. NEC investit donc dans la nouvelle génération des consoles de jeu, mais sans se presser outre mesure, et sans mettre tous ses œufs dans le même panier!

LA FX: LA CONTRE-ATTAQUE DE NEC SUR LE FRONT DES CONSOLES

Appelée un moment projet Tetsujin ("homme de fer"), la console 32 bits de NEC a été dévoilée récemment. Elle a connu une genèse difficile. Le projet a été lancé voilà quatre ans, conformément à la tradition novatrice à laquelle s'attache le tandem NEC/Hudson (c'est en effet la PC Engine qui a été la première console à utiliser un processeur 16 bits, puis la première machine à disposer d'un lecteur de CD-Rom). Hudson a ainsi mis au point une série de puces spécialisées mais, au fur et à mesure que le projet avançait, les progrès des concurrents Sega et Sony rendaient une partie de cette technologie obsolète: exit donc le projet Tetsujin! NEC Home Electronic décida alors de modifier ses plans pour éviter de commercialiser une console qui serait déjà dépassée dès sa sortie.



Pour sa 32 bits, NEC a adopté un boîtier "Tower", comme sur certains ordinateur. On y retrouve l'interrupteur marche/arrêt, et deux ports joypad.

UN LOOK ORIGINAL

Esthétiquement, la FX fait preuve d'originalité. Renouant avec la tradition des débuts de la PC Engine, la FX s'habille dans les tons clairs (blanc/gris). Son format rompt également avec celui de ses concurrentes "console" puisque le style "Tower" a été adopté. Celui-ci se dresse fièrement vers le haut, occupant l'espace verticalement plutôt qu'horizontalement, à la différence des consoles traditionnelles. Le lecteur de CD-Rom est également d'un modèle unique. Il est placé dans les flancs de la FX, et c'est carrément un panneau de la console qui bascule pour en ouvrir l'accès! Technologiquement, pas de grosse surprise: il s'agit d'un lecteur double vitesse (300 ko/s), comparable à ceux de la Saturn et de la PS-X.

La FX et son joypad.

DÉVELOPPERONT, DÉVELOPPERONT PAS?

Le plus gros problème auquel la FX va devoir faire face concerne le faible soutien des éditeurs: ceux-ci, dans leur grande majorité, soit ignorent la FX, soit attendent prudemment de voir comment vont évoluer les ventes avant de prendre la décision de développer des jeux pour cette console. Tandis que la Saturn et la PS-X disposent du soutien d'éditeurs comme Capcom, Konami, Taito, et posséderont des adaptations de méga-hits d'arcade tels Ridge Racer, Daytona USA, Cyberled...

LE JAPON EN DIRECT

NEC

3D TEMPS RÉEL VS 3D PRÉCALCULÉE

L'utilisation de la 3D précalculée permet un luxe de détails: le rendu des rochers, des plis des vêtements, des visages et des corps...

Les adversaires face à face, en garde.

Pour réaliser ce coup de pied, les programmeurs ont calculé puis fait dessiner par un ordinateur toutes les étapes intermédiaires.

NEC a pris le parti de produire une console de jeu sans circuits spécialisés pour gérer la 3D en temps réel. Il s'agit là de la principale différence entre la FX et les autres consoles 32 bits. Prenons un exemple simple: les jeux de combat Fighter FX sur FX et Virtua Fighters sur Saturn.

VIRTUA FIGHTERS est en 3D temps réel. Dès que le joueur veut effectuer telle ou telle attaque, le polygoniseur calcule l'affichage des combattants. Il passe son temps à calculer les nouveaux angles de vue, les positions des personnages... Comme tous les mouvements sont calculés puis affichés, ils occupent peu de place en mémoire. Les programmeurs n'ont qu'à "apprendre" au jeu comment effectuer telle technique, en lui fournissant les coordonnées spatiales des différents polygones composant le corps du combattant. Par exemple, pour un coup de pied circulaire, il faudra monter le genou à telle hauteur, faire pivoter le bassin selon tel angle et tendre la jambe jusqu'à tel endroit. Le problème de cette méthode tient à l'importance de ses calculs. Sur une Silicon Graphic, pas de problème: leurs coprocesseurs spécialisés délivrent assez de puissance. Mais sur une console à 2 500 francs, on ne peut se permettre d'avoir des puces aussi chères, et donc autant de puissance! Résultat, le Virtua Fighters de la Saturn est une version "expurgée"! Pour que la Saturn affiche le jeu à une vitesse décente, il a fallu diminuer le nombre de calculs, et donc le nombre de polygones. Autrement dit, Sega a simplifié le jeu: chaque combattant est beaucoup moins détaillé que dans la version arcade. Mais rassurez-vous, l'essence même du jeu paraît avoir été conservée, et Virtua Fighters Sega promet d'être aussi fun que l'original.

Virtua Fighters sur Saturn est moins détaillé, mais offre plus de techniques de combat, de décors.

FIGHTER FX, lui, utilise la 3D précalculée. Le travail de calcul ne s'opère pas pendant la partie, mais au moment de la programmation du jeu. Toutes les images 3D sont calculées sur des ordinateurs, puis incluses dans le jeu. La console se contente de "régurgiter" telles quelles les images calculées auparavant. Résultat, M. NEC a fait l'économie d'un chip polygoniseur. Pour Fighter FX, les programmeurs ont créé une série d'attaques, puis fait calculer les images des combattants par des stations de travail et, enfin, les ont enregistrées dans le jeu. Lorsqu'un joueur veut déclencher un coup de pied circulaire, le programme n'a plus qu'à aller chercher la bonne séquence et à l'afficher! C'est plus simple que la 3D temps réel, et surtout bien plus joli. Les images ayant été préparées auparavant, les corps et les visages ont pu être travaillés de façon très plus réaliste, des textures ont été plaquées... En revanche, ces images précalculées prennent de la place. Certes, le support est un CD-Rom, mais les images, très détaillées, occupent beaucoup plus d'espace. Ainsi, les mouvements des combattants d'un jeu en 3D précalculée risquent d'être moins riches et moins nombreux que ceux d'un jeu en 3D temps réel.

NEC HOME ELECTRONIC: L'INTERVIEW

M. Iguchi, de NEC HE.

Voulant en savoir plus sur la FX, j'ai rendu visite à Monsieur Iguchi, qui s'est occupé du projet FX chez Nec Home Electronic.

C+: Combien de personnes travaillent sur la FX?
NEC HE: Cinquante à soixante personnes sont engagées dans le projet, une partie étant constituée par les ingénieurs et les programmeurs, l'autre par des personnes des départements marketing, publicité...

C+: Quand avez-vous débuté le projet FX?
NEC HE: Il y a quatre ans.

C+: Et quand est-ce qu'elle sera commercialisée?
NEC HE: Au Japon, nous la mettrons en vente fin novembre. Nous ne savons pas encore ce qu'il en sera pour le marché américain. Aux USA, les consoles chères sont difficiles à commercialiser.

C+: Quel sera le prix de la FX au Japon?
NEC HE: Elle coutera moins de 50 000 yen [2 800 francs environ]. Le prix comprendra la machine et un joypad.

C+: Et le prix d'un jeu?
NEC HE: Nous ne savons pas quels prix fixeront les autres éditeurs pour leurs jeux FX. NEC HE pense vendre ses jeux au même prix que les jeux CD-Rom pour la PC Engine [entre 260 et 560 francs environ].

C+: Quel a été le rôle d'Hudson?
NEC HE: Nous avons coopéré avec Hudson pour la mise au point de certains éléments. Mais la machine sera commercialisée en tant que produit NEC.

C+: Quel est le rapport entre le projet Tetsujin"p et le projet FX?
NEC HE: Il s'agit de la même machine. Tetsujin était le nom du projet précédent. Le projet FX contient un microprocesseur différent.

C+: Qui sont les éditeurs qui travaillent sur la FX?
NEC HE: NEC HE et NEC Avenue, mais aussi Hudson et Hunex.

C+: Combien de titres sont prévus?
NEC HE: Il y a actuellement quinze titres en cours de développement. Je ne peux pas vous péciser le nom des titres et celui des éditeurs, car ce n'est pas encore officiel. Presque tous sont des jeux.

C+: Combien de logiciels seront disponibles à la sortie de la FX?

LA SPÉCIALITÉ DE LA FX: L'ANIMATION

A travers trois exemples de jeux différents, la FX nous dévoile ses capacités de manipulation de l'image. Les formats sous lesquels peuvent exister une image sont aussi divers que variés. NEC a choisi de montrer, à travers trois types de jeu de combat, ce dont sa console était capable dans trois domaines: images digitalisées, images 3D précalculées et, enfin, dessin animé.

DESSIN ANIMÉ

Ce jeu de baston est un véritable "animé". On se croirait devant sa télé, sauf que l'on contrôle les actions d'un héros. Enfin, on contrôle plus ou moins bien: à en juger par la position de votre héros, l'adversaire ne se laisse pas faire!

IMAGES 3D PRÉCALCULÉES

L'affrontement de ces deux combattants donne une bonne idée des capacités de la FX. C'est beau, c'est rapide, ça donne envie d'investir dans une FX!

IMAGES DIGITALISÉES

Après avoir filmé de vrais acteurs/combattants, on a digitalisé puis stocké sur le CD-Rom toutes les images. Selon les commandes, le programme va chercher telle technique sur le CD et "rejoue" la séquence. L'utilisation d'images digitalisées est la technique qui reproduit le mieux un combat réel. Malheureusement, c'est aussi le système le plus gourmand en mémoire! Et, généralement, les fichiers d'images les plus gros sont aussi ceux qui se chargent le plus lentement! A suivre...

LE JAPON EN DIRECT

NEC

NEC HE: Quatre ou cinq titres seront prêts. Il s'agira de jeux d'aventures,de rôles ou de combat.

C+: Quel est le processeur de la FX?
NEC HE: C'est un microprocesseur 32 bits RISC fabriqué par NEC, le V810, cadencé à 21,5 MHz. Pris isolément, il n'a pas une puissance extraordinaire, mais en conjonction avec les autres coprocesseurs graphiques, les capacités de la FX seront excellentes.

C+: Avec l'arrivée de la FX, qu'est-ce que la PC Engine va devenir?

NEC HE: Ce mois-ci, un nouveau modèle de PC Engine, la Duo-RX, va être commercialisé. Mais nous allons continuer à vendre la PC Engine, à moindre coût (29 800 yen, soit 1 600 francs environ). Les CD-Rom de la PCE et ceux de la FX seront incompatibles.

C+: Quel est, d'après vous, votre plus dangereux concurrent?
NEC HE: Nous pensons qu'il s'agit de Nintendo, avec son projet Realité, car personne ne sait exactement ce dont il s'agit! Mais le marché de NEC n'est pas uniquement axé sur le jeu. Il s'agit du marché multimédia dans son ensemble. Nous voulons créer un lien entre tous nos produits. Par exemple, la FX pourra se brancher sur une ligne téléphonique et recevoir, avec le logiciel adéquat, des fax!

LES PREMIERS CD-ROM DE LA FX

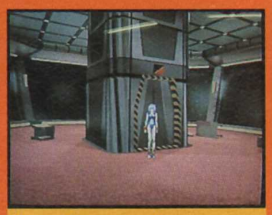
• FX FIGHTER

Ce jeu a recours à la 3D précalculée. Bien que la FX ne possède pas de polygoniseur, il s'agit d'un jeu de combat dans lequel les personnages ont été réalisés en 3D à l'aide de polygones. Le plaquage de texture et l'animation, préparés à l'avance, sont de qualité.

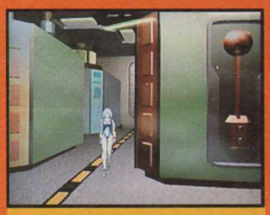
L'un des combattants est en train de former une boule d'énergie pure qu'il va projeter sur son adversaire.

• UN JEU D'AVENTURES/JEU DE ROLES

Celui-ci se passe dans un vaisseau spatial. Il utilise abondamment les plaquages de texture sur les parois des murs, les machines et les objets du vaisseau. Les sprites des personnages sont en bit-map. Au fur et à mesure qu'ils se déplacent dans une pièce, leur taille se modifie avec la perspective.



Les décors rendus par l'Image Processor.



Le jeu n'en est qu'à ses débuts.

Une des trois héroïnes du jeu.

Les héroïnes de ce jeu de rôles/aventures.

• STREET FIGHT

Basé sur des séquences vidéo, cet autre jeu de baston utilise des acteurs experts en arts martiaux. Ceux-ci ont été filmés en train de se battre avec une caméra 8 mm vidéo. Les images digitalisées sont ensuite restituées au fur et à mesure des commandes du joueur.

Et paf! dans le genou!

Un des deux adversaires s'apprête à donner un coup de pied. La personne qui effectue l'attaque est floue, à cause de la vitesse. Son comparse, surpris par la soudaineté de l'agression, n'a pas encore eu le temps de réagir.

• BATTLE HEAT

Ce jeu de combat est une sorte de dessin animé interactif. Comme dans un film, l'angle de vue change, de sorte que vous pouvez lancer votre attaque et constater immédiatement l'effet qu'elle va avoir à travers les yeux de votre adversaire, comme si la caméra s'était déplacée derrière lui.

Comme dans un dessin animé japonais destiné à la télé, vous allez pouvoir bénéficier des zooms, des gros plans et des ralentis.

Un jeu qui vous coupe le souffle!

LA DUO-RX: ET HOP! UNE NOUVELLE PC ENGINE

Les PC Engine se suivent et se ressemblent! La plupart du temps, les "nouveaux modèles sont identiques aux versions précédentes: ils bénéficient simplement d'une nouvelle apparence. Le constructeur, qui a amorti sa PC Engine depuis des années, peut se permetre de baisser peu à peu les prix.

Bref, rien de neuf avec la Duo-RX, à part le prix, qui chute toujours un peu plus. La console est vendu avec un joypad. Celui-ci comprend six boutons (SF II oblige!). Elle est disponible au Japon depuis le 24 juin.

La Duo-RX.

LE JAPON EN DIRECT

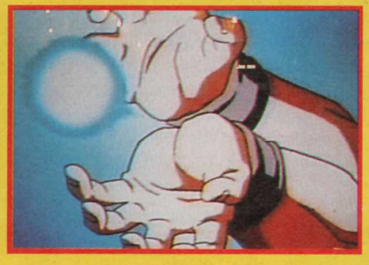
BA-X: UNE CONSOLE SIGNÉE BANDAI

UN NOUVEAU CHALLENGER!

La BA-X, une console de plus? Bandai vise, avec sa machine, un marché particulier, un peu différent de celui des possesseurs de SFC, de PC Engine et de MD.
Elle est conçue comme un jouet, et ses couleurs (pastel vert et mauve) comme ses boutons de grande taille lui confèrent un aspect enfantin... Un peu à l'instar de la 3DO et de la Playstation, les boutons du joypad correspondent aux commandes "magnétoscope" (avant et arrière, Play et Stop). D'ailleurs, le terme de joypad est incorrect, puisque le contrôleur ne possède pas de système en forme de croix, mais quatre boutons distincts. Autrement dit, le contrôleur n'est pas conçu pour les jeux d'action rapide, et il ne permet pas d'aller en diagonale. En séparant les quatre boutons, les ingénieurs obligent l'utilisateur à sélectionner une commande de façon réfléchie. Ce qui correspond d'ailleurs aux jeux de la BA-X, lesquels fonctionnent souvent sur le principe du "choix multiple". Son prix, 28 000 yen (soit environ 1 680 francs), la positionne davantage dans le rayon jouets (de luxe) que dans celui des consoles multimédias: Saturn, PS-X, FX et 3DO se partagent le marché avec des prix tournant autour de 50 000 yen.
Pour avoir l'apparence d'un jouet, la BA-X n'en recèle pas moins une série d'innovations intéressantes. Ainsi, le contrôleur peut venir se loger dans une petite cavité, sur le devant de la console, mais il est également possible de le détacher, pour jouer à distance de la console. Il n'est pas relié par un classique câble mais par une liaison infrarouge. C'est la première fois qu'une console grand public est offerte en version de base avec un contrôleur à infrarouges! Autre innovation, les ingénieurs ont réussi à résoudre le problème du temps d'accès du lecteur CD, et ce grâce à la présence d'un chip spécialisé LSI qui optimise les chargements du CD-Rom, sans qu'ait été utilisé un microprocesseur très puissant (et donc cher!) – celui de la BA-X est un 8 bits – ni un lecteur de CD-Rom dernier cri. J'ai chronométré le temps de chargement du jeu Dragon Ball Z: moins de dix secondes! On est loin des temps de chargement du Mega CD, bien que le CD-Rom formaté de la BA-X offre à peu près la même contenance (540 Mo).
Bandai compte donc commercialiser sa console auprès d'un public assez jeune. Cette société sait très bien qu'elle n'a aucune chance de concurrencer le bas de gamme des consoles de jeux vidéo, c'est-à-dire les consoles 16 bits, comme la SFC, qui domine complètement le marché nippon. Elle ne compte pas non plus s'attaquer au créneau des consoles 32 bits nouvelle génération, comme la Saturn, la FX ou la PS-X. Non, Bandai espère se tailler une part de marché en jouant sur un seul élément: la facilité avec laquelle la BA-X gère l'image animée!!

DRAGON BALL Z SUR BA-X: UNE SÉQUENCE D'ATTAQUE!

La version BA-X de Dragon Ball Z est un véritable dessin animé, qui a su préserver le punch de la série. Voyez vous-même...



Dans cette séquence, San Goku envoie un petit cadeau à ses adversaires! On se croirait en train de regarder la série à la télé!

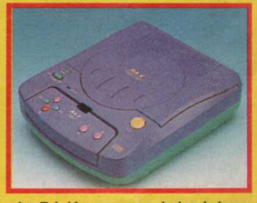
La société Bandai est célèbre pour deux raisons. Tout d'abord, elle a été pendant longtemps le distributeur officiel des produits Nintendo en Europe. Grâce à la puissance de sa "Sogo Shosha" (maison de commerce, qui s'occupe des activités d'import-export de grands groupes japonais), elle s'est montrée très active dans la distribution des consoles et des cartouches de jeu Nintendo. Par la suite, le marché européen ayant décollé, Nintendo a repris les choses en main directement. Bandai est un constructeur de jouets en général. Les trois quarts de son catalogue sont consacrés à des robots qui se transforment, des figurines à l'effigie de Sailor Moon ou des Godzilla radiocommandés! Mais, progressivement, Bandai a accru son activité dans le domaine des jeux vidéo. Le dernier pas significatif dans cette direction a été l'annonce de la commercialisation d'une console de jeu CD, la BA-X! La société japonaise rejoint ainsi le club très fermé des constructeurs de consoles.

BANDAI

LES JEUX DE LA BA-X

Bandai fait le pari que les jeunes Japonais se porteront acquéreurs de deux consoles. La première, commercialisée par Sega, NEC ou Nintendo, servirait essentiellement pour les jeux d'action. La seconde (la BA-X, bien sûr) serait utilisée pour des jeux interactifs, conçus comme des dessins animés. Grâce à sa fantastique capacité de stockage, le CD-Rom peut en effet contenir un dessin animé. Le joueur voit défiler les images et doit, de temps à autre, choisir une action (correspondant à une touche du contrôleur): un concept assez proche de celui de certains jeux sur Mega CD, comme Dragon's Lair, ou sur Laser Active, comme Triad Stone. Mais ces derniers sont moins intéressants que, par exemple, Dragon Ball Z sur BA-X, où le joueur, selon les attaques, peut choisir entre un coup de pied, un coup de poing ou une esquive (et pas seulement les directions). La gestion du système est excellente: les animations se jouent quasiment en temps réel, l'écran affiche 16,7 millions de couleurs plein écran... Bref, on ne voit pas de différence entre DBZ à la télé, et DBZ interactif sur BA-X. Ces prouesses technologiques, compte tenu du prix de la machine, ne doivent pas faire oublier que Bandai risque de se retrouver seule (avec les autres sociétés du groupe, comme Banpresto) à produire des jeux pour la BA-X. Pour le moment, c'est en effet ce qui se passe! A part DBZ, un Quizz, une encyclopédie et un système qui vient se brancher sur la BA-X pour la transformer en karaoké, pas de quoi fouetter un chat!

Au cours du jeu, de temps à autre, l'écran se fige, et apparaît un choix multiple.



La BA-X: une console ingénieuse.

SATURN: LA PLAN

Le stand Sega à l'Omocha Show aurait pu s'appeler le stand Saturn. Certes, dans un coin, quelques Megadrive égarées tentaient de résister à l'assaut des 32 bits. Mais sans convaincre grand monde! Au Japon, c'est clair: la Megadrive est morte, vive la Saturn! Malgré une Saturn qui ne semble pas tout à fait terminée, malgré des démos peu souvent jouables et la plupart du temps sous forme de vidéos, Sega semblait avoir réussi son pari. Celui de l'introduction auprès du public. Si l'on en croit l'enthousiasme des visiteurs et le nombre de jeux en cours de développement, la Saturn est une réussite médiatique. Il ne reste plus qu'à espérer que Sega France ne nous fera pas trop lambiner avant que, nous aussi, nous puissions jouer avec la bête!

SEGA

LA SUPER 32 X

La Super 32 X était également présentée lors du salon. Bien enfoncée dans le port cartouche de la Megadrive, elle a fière allure! On ne peut pas en dire autant du nom ridicule, genre lessive des années soixante-dix ou fusée de l'espace des romans de science-fiction, dont Sega a affublé cet "add-on"!

Grâce à elle, les possesseurs de Megadrive vont redonner une nouvelle jeunesse à leur machine, dopant ses capacités graphiques (palette de 32 000 couleurs) et sonores. Sega espère qu'elle devrait permettre aux Américains et aux Européens, privés de Saturn pendant un an, de tenir le coup sans sombrer dans le désespoir, se laisser bercer par les chants des sirènes de la concurrence ou des magasins d'importation parallèle. Son prix plancher (14 800 yen au japon, soit environ 835 francs) et sa compatibilité avec le Mega-CD devrait assurer son succès commercial. Mais elle ne sera pas compatible avec la Saturn, bien qu'utilisant les deux mêmes microprocesseurs RISC 32 bits d'Hitachi.

Parmi les jeux annoncés sur 32 X, Megalopolis est l'un des plus attendus. Réalisé à l'origine pour la machine d'arcade AS-1 de Sega, il utilise Michael Jackson pour assurer la présentation et les commentaires du jeu. Mais depuis que le saltimbanque américain a connu quelques problèmes avec la justice de son pays, Sega a jugé bon de ne pas sortir le jeu. La 32 X bénéficiera peut-être d'une version modifiée, si le cas Jackson n'est pas réglé d'ici là.

Aux commandes d'un patrouilleur de police, vous poursuivez l'ennemi public numéro 1 dansMegalopolis, à des allures vertigineuses!

La S 32 X vient s'insérer dans le port cartouche de la Megadrive.

La réalisation de Megalopolis, en images de synthèse précalculées, est fabuleuse!

Cette image est issue d'une des premières versions. Le décor de fond n'a même pas encore été installé.
© 1994 SEGA

ÈTE MAGIQUE

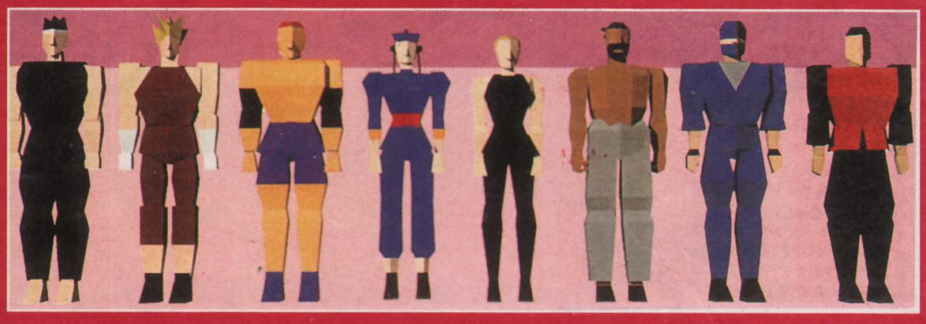
LE PAD DE LA SATURN

En même temps que le design définitif de la Saturn, Sega présentait l'apparence du joypad de sa future console 32 bits. Pas de gros changement par rapport à celui de la MD, car il garde son côté "gros croissant de lune". Il conserve aussi les six boutons apparus avec SF II. Par contre, l'idée de Nintendo de placer des boutons sur le devant, reprise par Sony pour le contrôleur de la Playstation, a convaincu Sega qui en dote aussi le sien.

Un joypad tout beau, tout nouveau!

VIRTUA SATURN

Sur le stand Sega, l'événement était bien sûr la démo de Virtua Fighters, cuvée Saturn. Bien qu'il ne s'agisse que d'une version de développement, cela rassurait sur l'état d'avancement du projet Saturn. La version qui était dévoilée ne permettait que de donner deux coups de poing et deux coups de pied différents, de reculer ou d'avancer. Les autres attaques n'étaient pas encore implémentées et la gestion des collisions entre les deux combattants ne fonctionnaient pas encore. Le bilan de cette démo était très positif. Certes, comme Consoles+ vous l'a annoncé il y a quelques mois, les programmeurs de la version Saturn ont dû réduire le nombre de polygones par rapport à la version arcade. On perd des détails, mais le résultat est encore excellent et décoiffant par rapport à ce qu'on est habitué à obtenir sur consoles!



Les combattants ont subi quelques modifications lors du passage à la version Saturn. Même s'ils sont légèrement simplifiés, ils restent tout à fait reconnaissables.

Wolf et Pai s'entraînent sur l'aire de combat.
© 1994 SEGA

DU LUNDI AU DIMANCHE DE 11H A 20H

GAGNE DES TONNES DE GOODIES DBZ
36702325
ALYZEES
82 BD DU PORT ROYAL
PARIS 5e TEL:43290450
R.E.R Port Royal .BUS 91et 38 7/7 de 11H a 20H
OUVERT LE DIMANCHE

GOODIES DBZ

POSTER	35F
CARDASS	5F
MAXI IMAGE	35F
KIT DESSIN DBZ	49F
MANGAS N°37,38	45F
MANGAS COUL	79F
SET ECOLIER	89F
TROUSSE METAL	79F
PAQUET D'IMAGE	25F

FIGURINE DRAGON BALL Z 10 PERSONNAGES 25CM DE HAUT BATTLE COLLECTION 149F
CASSTTES VIDEOS DBZ 179F
300 MODELE DE CARTE DBZ EN VITRINE AU MAGASIN PARMIS LES COLLECTIONS LES PLUS RECENTES.POWER LEVEL ETC..

DE NOMBREUX LOTS TOUS LES 100 APPELS

AD 29 PRO 60 HZ	129
MULTIPAD 6	199
STREET FIGHTER X	599
D.BALL Z N°3	549
F.FANTASY N°6	749
ETC..	TEL

FAMICOM

S.NINTENDO+1JX	649
MARIO 4	99
FINAL FIGHT	99
CONTRAT 4	149
ZELDA 3	199
TINY TOONS	199
ALADDIN	199
SF2 TURBO	249
MARIO ALL STARS	249
MARIO KART	249
FLASHBACK	299
E.CANTONNA	299
RTYPE 3	399
STARWARS 2	399
SECRET OF MANA	449
D.BALL Z N°3	449
ETC...	

NEO GEO

NEO GEO seule	1490
MANETTE	299
NAM 75	349
VIEW POINT	899
FATAL FURY 2	549
ART OF FIGHT.	549
F.FURY SPEC.	1090
SA. SHODOWN	1090
ART OF FIG. 2	1290
ETC.....	TEL

MEGADRIVE

MEGADRIVE+1JX	449
ST. OF RAGE	99
ST. OF RAGE 2	149
SONIC 2	199
ALADDIN	249
SF2	299
TORTUES N°3	299
ETC	TEL

RACHAT DE VOS JEUX EN MAGASIN TEL: 36.70.23.25 *
offre dans la limite des stocks, prix modifiable sans preavis

NOM :..... PRENOM :.....
ADRESSE :.....
VILLE :..... TEL :.....
CHEQUE
MANDAT

JEUX ET CONSOLE (PRECISER)
..... F
..... F
..... F
PORT JEUX 35 F ..... F
CONSOLE 69 F..... F
NEO GEO 89 F ..... F
TOTAL A PAYER ..... F

ALYZEES, 82 BD DU PORT ROYAL 75005
C+34 43.29.04.50

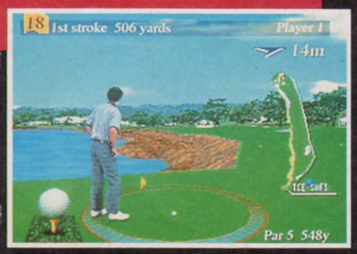
* 36.70.23.25 8.76f cb + 2.19f la minutes

LE JAPON EN DIRECT

SEGA

SHINOBI EX: C'est trop beau: ça vous tente et ça vous frustre de ne pas l'avoir dès maintenant! Un jeu d'arcade aussi bon, digne successeur de la série des Shinobi sur Megadrive, avec des décors de cette qualité, je craque! Et dire qu'il va falloir que j'attende encore quelques mois, avant de me ruer chez Sega.

PEBBLE BEACH NO HATÔ: Basé sur le célèbre parcours de golf américain, cette simulation va enchanter les amateurs! Les digitalisations des mouvements des joueurs sont superbes. © 1994 SEGA © 1994 T&E SOFT



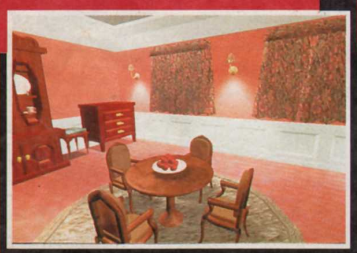
SHINOBI EX: Eh oui! C'est vous, ce fier ninja! Le ninja, assassin de l'ombre, est sapé comme une jeune mariée, avec du blanc et du rouge, les deux couleurs les plus repérables! Je propose pour la prochaine version un gyrophare!

RAMPO: Avec ce titre, et quelques autres comme Blue Seed et Shinsetsu Yumemikan, la Saturn paraît bien dotée en jeux flirtant avec le thème de l'angoisse et du fantastique! Rampo est le nom d'une superproduction du cinéma nippon sortie sur les écrans à la fin du mois de juin, et réunissant une brochette de stars.

CLOCKWORK KNIGHT: Le premier jeu réellement fini et jouable était Clockwork Knight. L'action se situe dans la chambre d'un enfant. A minuit, les jouets prennent vie, parlant et se déplaçant comme des humains. © SEGA

GUIL RACER: Cette course de voitures est un peu la suite du jeu d'arcade sorti en 1991, Rad Mobile. Les graphismes ont été entièrement retravaillés en 3D! En mode 2 joueurs, l'écran est partagé en deux. © 1994 SEGA

SHINSETSU YUMEMIKAN: D'une réalisation égalant celle du 7th Guest de Virgin, ce jeu affiche exclusivement des graphismes en 3D précalculée. Le rendu des objets, des meubles et des pièces tout entières est fantastique! C'est typiquement le genre de programme parfaitement adapté au CD Rom. © SEGA

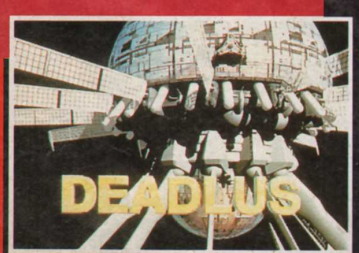


CHINESE DETECTIVE: Tout l'environnement graphique de cette aventure a été réalisé sur station de travail, en 3D précalculée, comme ce salon. Jamais Imagina n'a été aussi près des consoles! © 1994 MICRONET © 1994 SEGA

GREATEST 9: Cette simulation de base-ball bénéficie d'une réalisation sans faille. Mais ça reste du base-ball. C'est-à-dire une version simplifiée du cricket! Qui lui-même ressemble fort au bilboquet. Y aura-t-il des amateurs?

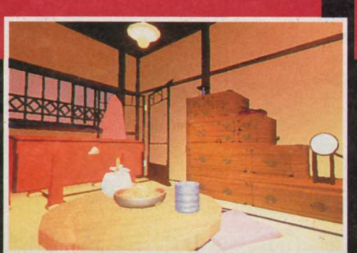
SHINSETSU YUMEMIKAN: Ce jeu est identique à celui sorti sur Mega CD il y a quelques mois (Yumemi Mystery Mansion, C+ 31), mettant en scène deux enfants, des papillons et une maison mystérieuse. © SEGA

DEADLUS: Entièrement réalisé en images 3D de synthèse précalculées, Deadlus est un shoot-them-up science-fiction. Ce jeu fait partie de ceux qui donnent une envie irrésistible d'acquérir une Saturn! © 1994 MICRONET © 1994 SEGA

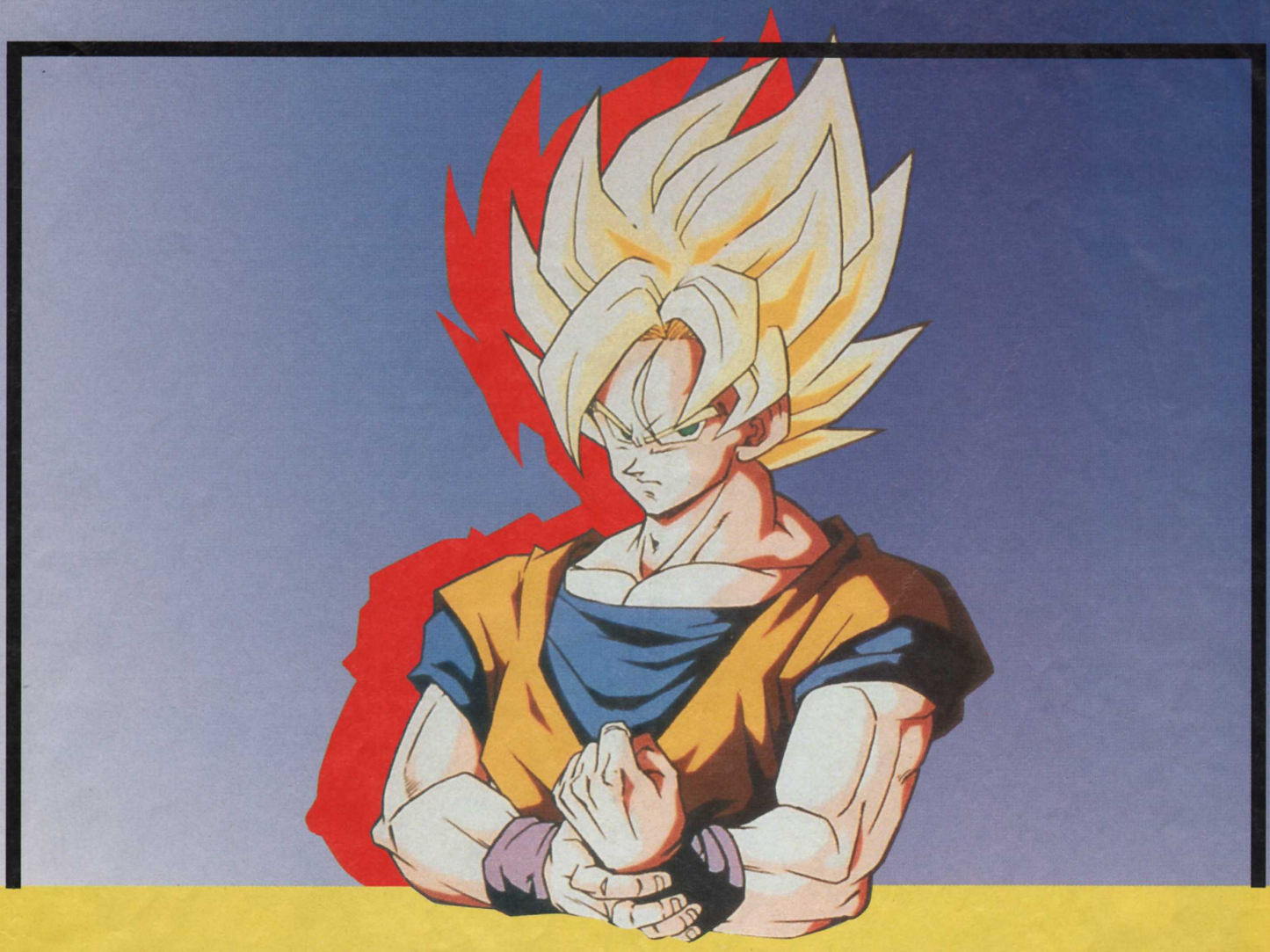


BLUE SEED: Ce jeu RPG est la suite des aventures d'un manga célèbre au Japon, 3x3 Eye. Adapté sur console et en animé, il bénéficie désormais d'une version 32 bits. © SUTACHAILUDO VIDEO Game & Computer Program ©

RAMPO: Rampo est un jeu d'aventures où toutes les images ont été conçues sur ordinateur. Grâce à une machine à voyager dans le temps, vous allez résoudre une énigme, pourchasser un vampire et converser avec des fantômes!



CHINESE DETECTIVE: Vous êtes James Matsumoto, un détective privé. Vous allez devoir résoudre une épineuse affaire de meurtres. © 1994 MICRONET © 1994 SEGA



DRAGON BALL Z SI TU LA VEUX (la baston) TU LE PRENDS ! (le jeu)

Vous allez enfin pouvoir retrouver Dragon Ball Z dans l'Appel du Destin sur Megadrive ou dans la Légende de Saien sur Super Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

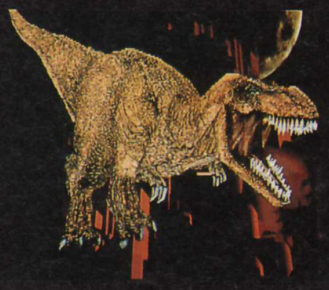
MEGA DRIVE

BANDAI

La dernière version de Dragon Ball Z offre plein de nouveaux personnages, plus de réalisme, de nouveaux coups et des pouvoirs hallucinants, Kamehameha. Si tu le prends (le jeu), tu l'auras (le manga).

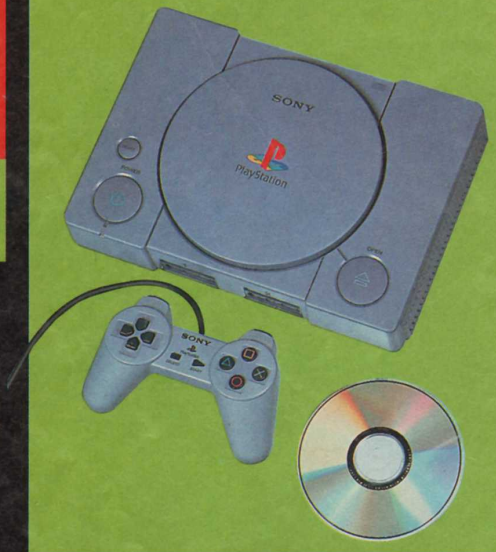
PS-X: SONY ENTRE DANS LA DANSE!

Alors que les consoles 32 bits de Sega et de Sony ne sont pas encore disponibles, la concurrence entre les deux sociétés s'annonce sauvage! Sega et Sony, ces derniers mois, passaient leur temps à batailler à coups de communiqué de presse. Chacun voulait annoncer un nombre d'éditeurs licenciés travaillant sur sa nouvelle console plus important que celui du concurrent! Ainsi, de mois en mois, les chiffres augmentent. Dernier résultat des courses: 164 développeurs licenciés pour la PS-X (10 mai) et 178 pour la Saturn (2 juin). La rivalité Sega/Nintendo va-t-elle se muer en affrontement Sega/Sony? C'est fort probable! Ces deux sociétés ont un an pour faire leurs preuves, et gagner le plus de parts de marché. Le "vainqueur" de cette compétition aura la rude tâche, à partir de 1995, d'affronter la console 64 bits de Nintendo.
Pour en revenir au salon lui-même, Sony n'avait pas de stand. A part quelques démos, des maquettes en plastique de la Playstation trônaient sur les stands des éditeurs développant des jeux pour cette console. C'est tout! Des rumeurs circulaient, faisant état de retards importants pour la PS-X et son kit de développement.



Ce superbe tyrannosaure est aussi impressionnant que les dinosaures de Jurassic Park.

SONY



LA PLAYSTATION

La Playstation, appelée plus communément PS-X, comprend trois boutons: le premier sert à la mettre sous tension, le second permet de la redémarrer (Reset), et le dernier ouvre le couvercle du lecteur de CD-Rom. Sur chacun, on retrouve les symboles habituels des produits électroniques, tels les magnétoscopes. La PS-X se veut grand public! Le joypad a une forme de chasseur de l'espace. En plus des commandes Start et Select, il comprend quatre boutons, chacun correspondant à un symbole et à une couleur. Sur l'avant du contrôleur, on a placé quatre boutons, par groupe de deux. Ce n'est plus un joypad, c'est un clavier avec dix boutons! Juste au-dessus de l'emplacement du joypad se trouve un mini-connecteur pour les Back-up Cards. Pour la première fois, en mode 2 joueurs, il est possible de sauvegarder le jeu, joueur par joueur. En effet, la PS-X dispose de deux emplacements pour la Back-up Card, un au-dessus de chacun des deux connecteurs pour joypad.

Ces deux boxeurs mettent en relief les animations 3D de la PS-X avec des plaquages de texture.

DIS-MOI TOUT, SONY!

Un peu déçu par le peu d'informations livrées au public durant l'Omocha Show, je suis allé rendre visite à Sony Computer Entertainment (SCE). Cette nouvelle filiale de Sony est chargée de la commercialisation de la Playstation, et réalise des jeux pour cette console en tant qu'éditeur.
Sony compte donc mettre la PS-X sur le marché au Japon dès la fin de l'année, si possible, avant les fêtes de Noël. La commercialisation en Europe et aux USA, elle, est prévue pour Noël 1995! Soit, environ, au même moment que la Saturn! Au moment de sa mise sur le marché, 27 titres seront disponibles. SCE compte commercialiser ses jeux à un prix raisonnable, entre 5 000 et 7 000 yen (entre 280 et 395 francs). D'après une source, les CD-Rom de la PS-X seront compatibles entre eux, partout dans le monde. Mais, selon une autre, ce serait le contraire! SCE compte vendre sa machine environ 50 000 yen (environ 2 800 francs). Reste à déterminer ce qui l'accompagnera: un ou deux jeux, une cartouche Back-up qui permet de sauvegarder les scores? SCE pense arriver à vendre un million d'unités, les six premiers mois, au Japon.
La commercialisation de la PS-X s'effectuera d'abord par le réseau des magasins de jouets et de jeux vidéo. Mais, par la suite, profitant du réseau de distribution Sony, elle sera aussi distribuée dans les magasins d'électronique, entre les télés et les magnétoscopes Sony! Le lecteur de CD-Rom est un double vitesse et la Playstation, contrairement à la Saturn, ne disposera pas de port cartouche, mais uniquement de deux petits softs pour les Back-up Cards, dont le format serait probablement de 1 méga.
Sony considère la Playstation comme une console de jeu, et non comme une machine multimédia (à la différence de la FX de NEC, ou la 3DO). Enfin, Sony ne compte pas se lancer dans le marché du coin-up d'arcade.

LES AUTRES JEUX ANNONCÉS

•LES TITRES SUIVANTS DEVRAIENT ETRE DISPONIBLES LORS DU LANCEMENT DE LA PS-X:

Namco	Starblade
ASCII	Titre non déterminé
Shanoai	Titre non déterminé
Zoom	Zero Divide
Seibu Kaihatsu	Raiden Series
Technosoft	Titre non déterminé
Time War. (Tengen)	Race Divin
Tama	Cosmic Race

•TITRES DISPONIBLES FIN 94:

Art Ink	A-IV
Virgin	7th Guest II: The 11th Hour
Obu	Titre non déterminé
Sun Denshi	Majong
Sofel	Fantasia
Pansa	Hamlet
From	Cristal Dragon
Pony Canyon	Metal Goddess
New	PS-X Boxing
Map Japon	Basha
Light Staff	Bull Forest Story

Enfin, la plupart des gros titres, des adaptations de hits d'arcade, sont attendus pour la première moitié de l'année 1995, à part Ultime Parodius, qui est prévu pour décembre 94.

ULTIME PARODIUS

Le shoot-them-up qui cartonne au Japon est assez bien avancé! Attention, jeu programmé par des Nippons cinglés: il rend fou (de joie)!

CYBERSLED

Le hit de l'année en mode 2 joueurs sera disponible sur la PS-X! Ça va blaster!

LES JEUX SONY

SCE prépare dans son coin une série de jeux pour sa Playstation. Dans un premier temps, ce ne sont pas moins de sept jeux qui verront le jour.

ORA-194

Ce shoot-them-up classique à scrolling horizontal devrait vous laisser pantois par la qualité de son environnement graphique et sonore. Après ORA-194, vous ne pourrez plus jamais retoucher à un shoot sur consoles 16 bits.
® SCE

POPOROGUROISU

Les Japonais sont fous de RPG. Un bon titre peut faire vendre des consoles, et SCE espère bien que c'est un bon titre!
® SCE

GAMBARRE MORIGAWA KUN 2

"Bon courage, Morigawa 2" est une sorte de puzzle basé sur un programme d'intelligence artificielle. Tout l'univers de Morigawa Kun est en 3D. Vous devez déplacer le petit Morigawa pour qu'il actionne tel ou tel mécanisme, d'où une suite de conséquences logiques.
® SCE

PORIPORI CIRCUS GRAND PRIX

Incarnant une voiture de course représentée en 3D, vous allez affronter les véhicules concurrents dans une course délirante où tous les coups sont permis.
® SCE

RED PLASMA

Red Plasma, le troisième jeu annoncé sur PS-X, avec Metal Jacket et Zero Divide, est basé sur des combats de robots à la Gundam. Présenté comme un simulateur de combat de robots, il bénéficie d'effets spéciaux spectaculaires.
® SCE

V SON

Beaucoup des premiers jeux de SCE adoptent un style très nippon (robot à la Gundam, RPG sauce manga...). Dans le genre, V Son frappe très fort. Ce titre est en effet une simulation de Pachinko, un jeu japonais débile dans lequel le joueur se contente de regarder des billes tomber, en tripotant vaguement une manette pour doser la vitesse de leur chute!
® SCE

ARK THE LAD

Autre RPG de SCE, Ark est de facture assez classique. A la tête d'une équipe d'aventuriers, vous partez explorer une terre inconnue. Entre les découvertes multiples que vous allez faire, les amis et alliés que vous rencontrez et les myriades de combats auxquels vous allez joyeusement vous adonner, vous ne chômerez pas! Si le scénario n'a rien d'original, la réalisation est superbe.
® SCE

VIDEO GAMES GRENOBLE

SUPER NINTENDO

Astro gogo	385F
Bomber Man 2	569F
Dragon Ball Z2	480F
Fatal Fury Spécial	Tél.
Fifa Soccer	429F
Fighter's History	539F
Final Fantasy 6	625F
Fx Trax	549F
Goemon Fight 2	529F
Pocky & Rocky 2	589F
Ranma 1/2 4	490F
Samouraï Spirit	Tél.
Super Street Fighter II	Tél.
World Heroes II	**589F**
You You Hakusho 2	**589F**

P R O M O
Téléphonez !!!

NEO GEO

Art of fighting 2	1290F
Karnov's Revenge	1450F
Samouraï Shadown	1350F
Super Side Kick 2	1450F
Top Hunter	1490F
World Heroes 2 jet	1450F

GOODIES DBZ RANMA, SAILOR MOON

RAMI CARDS, Figurines, Posters, Mangas.
Films DBZ **169F**

Manettes Infra-rouges ELEFLY

Deux manettes + récepteur PROMO !!! **269F**

METTEZ UN TURBO DANS VOTRE CONSOLE !

= 20% plus rapide **199F**
= jeux en plein écran
= compatible US/JP/FR
TESTÉ DANS CONSOLE +

BON DE COMMANDE

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
C.P. : ..... Ville : .....
Tél : .....
Console : .....

TITRE C+34	PRIX
Frais de port (jeu : 30 F - Console : 50 F)	
TOTAL A PAYER	

Je règle : ❑ **par chèque** ❑ **au facteur + 40 F**
Signature :

VIDEO GAMES
5, rue Paul Bert - 38000 GRENOBLE
Tél. 76 85 09 64 Fax. 76 46 17 41

SNK MET LA NEO GEO À LA MODE CD

On l'attendait depuis des mois, et les rumeurs les plus folles couraient à son sujet! Bien sûr, Consoles+ avait été le premier à vous en parler! Oui, il s'agit bien de la version CD-Rom de la Neo Geo. Il était temps que SNK s'occupe de sa console. Après avoir défrayé la chronique avec une console de salon qui était identique à ses cousines, les machines d'arcade, héritant ainsi du sobriquet de "Roll's des consoles", la Neo Geo semblait un peu s'être endormie sur ses lauriers. N'ayant pas réussi à convaincre le joueur lambda, à cause de son prix et, surtout, celui de ses cartouches, elle restait la console qui fait rêver... Ces trois dernières années, elle n'avait pas connu d'amélioration ni de modification technique.

La conférence de presse au cours de laquelle la commercialisation prochaine de la Neo Geo CD a été annoncée s'est tenue le premier jour de l'Omocha Show.

La Neo Geo CD.

SNK

UN CD-ROM POUR BOOSTER LES VENTES

Le principal problème de la Neo Geo, c'est le prix des cartouches. Contenant plusieurs méga de données (Garôdensetsu 2: 22,256 Mo), les jeux sur Neo Geo valent une petite fortune! Certes, on peut faire un effort pour acheter une console chère, mais dépenser 1 000 francs environ pour chaque jeu vous vide une bourse assez vite! Pour y remédier, la solution miracle, c'est le CD-Rom. Il ne coûte pas cher à presser, et les 22 Mo d'un jeu tiennent sans difficulté dans les 540 Mo d'un CD-Rom. Les jeux devraient alors coûter le même prix que les CD des concurrents, autour de 500 francs environ. La Neo Geo CD sera disponible début septembre au Japon. Elle sera commercialisée au prix de 49 800 yen (environ 2 800 francs). Un prix proche de celui des nouvelles consoles 32 bits, qui seront disponibles au Japon quelques mois après la Neo Geo CD. Elle ne devrait pas manquer de jeux, puisque SNK prévoit de sortir 24 titres sous forme de CD.

Le tiroir du lecteur de CD-Rom de la Neo Geo CD.

L'arrière de la Neo Geo CD: une prise AV (Audio/Vidéo), S-Vidéo et les classiques triples prises NTSC (stéréo et vidéo).

UN SALON TRISTOUNET CHEZ SNK

Hormis la présentation officielle de sa Neo Geo CD, le stand SNK avait de quoi surprendre. En effet, l'éditeur d'Osaka nous avait habitués à un ou deux nouveaux titres sur chaque salon. A l'Omocha Show, rien de tel! Tous les jeux en démonstration étaient déjà sortis. Rien, nada, pas une seule petite nouveauté à se mettre sous la dent! On aurait pu penser que SNK, à l'occasion de la présentation de sa petite dernière, allait nous sortir un jeu de derrière les fagots qui hanterait nos nuits! Le constructeur s'imaginait peut-être que la simple annonce de sa Neo Geo allait faire suffisamment de bruit!

Un stand géant comme d'habitude, une maquette énorme du Neo Geo CD ... mais aucune nouveauté à l'horizon!

UN CD-ROM UN PEU DÉCEVANT

Si la Neo Geo CD règle le problème essentiel, le prix des jeux, d'autres restent en suspens. En effet, la Neo Geo CD arrive un peu tard. Les jeux qui faisaient l'admiration de tous risquent de souffrir durement de la concurrence des consoles 32 bits, de leur puissance de calcul et de leur supériorité graphique. Même si SNK possède une longueur d'avance en ce qui concerne la jouabilité de ses jeux de baston, la Neo Geo n'est plus désormais la référence en matière d'animation, de palette de couleurs, d'effets spéciaux ou de gestion de la 3D!

SNK a raté l'occasion de "doper" sa console pour la sortie de la Neo Geo CD. En effet, cette dernière n'est rien d'autre qu'une Neo Geo accolée à un lecteur de CD-Rom. Les microprocesseurs sont identiques (68 000 et Z80), et seule la configuration mémoire a été accrue. Les plus déçus seront les inconditionnels de la Neo Geo: la version CD n'acceptera que les CD-Rom. SNK semble s'orienter à terme vers la disparition des jeux sur cartouches, au profit de ceux sur CD-Rom. Après avoir investi des fortunes dans une logithèque de cartouches Neo Geo, les joueurs seront douloureusement surpris s'ils s'avisent qu'il l'ont fait en pure perte!

JEUX CD-ROM

Ils seront au nombre de 24. Pour le moment, aucun jeu original n'est prévu ni annoncé. Il ne s'agit que d'anciens jeux Neo Geo qui sont transférés du format cartouche au format CD.

- Super Sidekicks 2
- Top Hunter
- Ryukô no Ken 2
- Garô Densetsu Special
- Samourai Spirit
- Garô Densetsu 2
- Ryukô no Ken
- King of Monsters 2
- Baseball Stars 2
- Last resort
- Mutation nation
- Football Frenzy
- Garô Densetsu
- Robot Army
- Burning Fight
- ASO II
- Ghost Pilot
- Rick Bowling
- NAM-75
- Base Ball Stars
- Top Players Golf
- The Super Spy
- Joy Joy Kid
- Mahjong

Les deux premiers CD qui seront commercialisés: Garô Densetsu Special et Ryukô no Ken 2.

CARACTÉRISTIQUES

• MICROPROCESSEURS:	68000 et Z80
• MÉMOIRE:	RAM Dynamique 7 Mo RAM Vidéo 512 ko RAM Statique 8 Mo
• GRAPHISMES:	65 536 couleurs (15 bits)

MARVEL COMICS

© 1993 MARVEL ENT GROUP INC.

alors, vous voulez sauver le monde?

devenez vert

THE INCREDIBLE HULK™

Vous êtes un SUPER HEROS, et il ne faut pas grand chose pour faire bouillir votre sang, quadrupler votre masse musculaire et vous rendre vert... L'effrayant Leader™ avait décidé de conquérir le monde avec l'aide de son étrange bande de copains à la peau dure - Tyrannus™, Absorbing Man™, Abomination™ et Rhino™ - jusqu'à ce que vous fassiez votre apparition. Vous n'aviez pas l'habitude de recourir à la colère pour résoudre les problèmes, mais cette fois, ça ne peut que sauver des vies. Vous entrez dans l'action dans un déferlement de puissance, vous anéantissez les ennemis, vous détruisez l'environne-ment et les machines... absolument tout ce qui vous tombe sous la main! Enfin un jeu qui vous donne cette INCROYABLE sensation.

DISPONIBLE SUR - MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM & NINTENDO SUPER NES.

U.S. GOLD®

© 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. The Incredible Hulk and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. © 1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved U.S. Gold Ltd. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England Tel: 021 625 3366. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. © 1994 SEGA Enterprises Limited. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Screen Shots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

KONAMI DYNA

Konami était une des sociétés les plus dynamiques du salon. Annonçant son soutien aux nouvelles consoles Saturn et PS-X, dévoilant de nouveaux jeux pour la SFC, la MD et même la 3DO, l'éditeur semblait faire feu de tout bois!

LA MD BIEN DOTÉE

KONAMI

SPARKSTER: THE ROCKET KNIGHT ADVENTURE 2

Autre titre très attendu, Sparkster: the Rocket Knight Adventure 2 faisait son apparition. Sparkster a subi un petit lifting. Si, auparavant, il était engoncé dans son armure de combat, il possède désormais un modèle plus "aéré". Peut-être est-ce dû à l'approche de l'été! Sa chevelure blonde flotte désormais dans le vent. Autre innovation du jeu, selon le degré de difficulté que vous avez sélectionné, vous ne jouerez pas à certains niveaux. Imaginez trois trains, représentant les trois niveaux de difficulté du jeu. Les gares correspondent aux dix niveaux de la cartouche, chacune d'entre elles étant plus ou moins facile. Le niveau Hard est un omnibus; il s'arrête à toutes les gares (c'est-à-dire à tous les niveaux). Certains sont enfantins et d'autres sont à réserver aux acharnés du joypad. Le train Normal ne s'arrête que dans les gares faciles et dans celles qui possèdent un niveau de difficulté standard. Enfin, le dernier train, correspondant au mode Easy, est un rapide qui ne stoppe que dans les gares/niveaux aisés. Par rapport à la version précédente, on a gagné un jeu plein écran et des graphismes beaucoup plus colorés.

Sparkster vient de pénétrer dans le vaisseau de l'infâme!

Les couloirs ne sont pas sûrs. Ce robot qui rôde, suspendu par les bras à une barre métallique, est sans pitié...

La suite des aventures de Sparkster bénéficie de graphismes encore plus travaillés. Admirez, par exemple, les reflets des personnages dans l'eau du lac.

Le boss de fin du premier niveau se jette sur vous mais ne vous laissez pas impressionner.

Sparkster est toujours doté de son réacteur dans le dos, qui lui permet d'effectuer des attaques foudroyantes.

MIQUE

CONTRA: THE HARDCORE

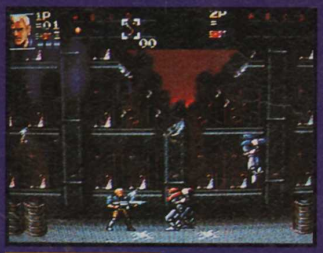
La Megadrive était particulièrement bien dotée: deux jeux de qualité étaient présentés. Contra: the Hardcore était la version MD du Contra Spirit sorti il y a deux ans sur Super Famicom, lui-même inspiré de la longue lignée des Contra sur GB ou sur NES. Comme à son habitude lorsqu'il s'agit d'adaptations, Konami a conçu une cartouche suffisamment proche de la version SFC pour que la sauce Megadrive ait le parfum de la découverte! Le scénario est à peu près le même: membre d'un commando d'élite, vous êtes envoyé dans une ville infestée d'aliens et de cyborgs pour faire du ménage. Mais si la trame du jeu est semblable, les sprites de vos adversaires, la façon dont ils entrent en scène et les boss de milieu et de fin de niveau sont différents. Comme dans la version SFC, vous ramassez des items qui vous procurent un armement de plus en plus conséquent. Vous pouvez passer d'une arme à l'autre, selon l'adversaire que vous allez affronter. Parmi les différences les plus notables, notons que le choix de personnages est plus large. Outre leRambo de base, vous pourrez incarner une amazone, un mutant mi-loup mi-homme ou un androïde de combat. Des niveaux intermédiaires très réussis viennent rompre la monotonie des niveaux de parcours-combat.

Dans ce niveau intermédiaire, vous courez à perdre haleine sur une autoroute déserte. Déserte? Non, pas tout à fait, un robot gigantesque essaye de vous rattraper.

Ses deux bras sont extensibles et ses poings se terminent par deux boules d'acier aux piquants acérés.

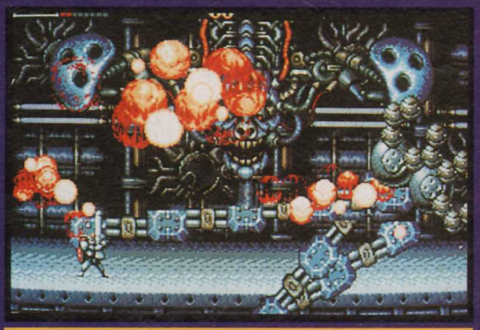
Les personnages sont plus nombreux que dans Contra Spirit: humains mâles ou femelles, chien-loup mutant, robot...

Le jeu vient de commencer. Après une arrivée fracassante, vous commencez votre travail: tirer sur tout ce qui bouge!



C'est ce genre de Pas-beaux que vous allez affronter à longueur de jeu.

Contra: the Hardcore est un bijou de jouabilité!



Ce boss de milieu de niveau est impressionnant, mais pas très difficile à passer.

STOP Games

STOP GAMES
6 rue d'Arras
75005 PARIS
Tel & Fax : 43 54 41 44

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 H à 19 H

Disponible Arcade Card sur NEC : Téléphonez et aussi NEC, 3DO, Mega CD ...

S. NINTENDO - S. FAMICOM

NEUF		
	Super Street Fighter 2 (Jap & US)	TEL
	Dragon Ball Z 2 (FR)	TEL
	Bomberman 2 (Jap)	599 F
	Yuyu Hakusho 2 (Jap)	TEL
	Super Metroïd (US)	499 F
	Fifa Soccer (FR)	449 F
	World Cup US 94 (FR)	499 F
	Agassi Tennis (FR)	499 F
	Ranma 1/2 4 (Jap)	599 F
	Muscle Bomber (Jap)	599 F
	World Heroes 2 (Jap)	TEL
	Samouraï Shadown (Jap)	TEL
	FX Trax (Jap)	589 F
	Final Fantasy 6 (Jap)	699 F
	Adaptateur 60 Hz	99 F

NEO GEO Console 1900 F

NEUF		
	Super Side Kick 2	1490 F
	World Heroes 2 Jet	1490 F
	Art of Fighting 2	1490 F

MEGADRIVE

NEUF		
	Nitro 2	129 F
	Virtua Racing	549 F
	Dragon Ball Z (Jap)	399 F
	Fatal Fury 2 (Jap)	TEL
	Sampras Tennis	499 F
	Mr Nutz	TEL
	Dune 2	489 F
	Art of Fighting	499 F

Super Titre ! **Super Street Fighter 2** : Tel et le DBZ Action 2 en Français

Consoles et Jeux 3DO disponibles

Egalement disponibles Jeux Game Boy, Game Gear, Mega CD et NEC, consoles et accessoires

Vous pouvez nous consulter par téléphone pour tous jeux et consoles neufs ou d'occasion

BON DE COMMANDE
à renvoyer à
SARL LMS - STOP GAMES
6 rue d'Arras - 75005 Paris
Dans la limite des stocks disponibles.
Prix modifiables sans préavis.
Livraison 48 Heures chrono

Désignation	Prix
C+34 TOTAL + frais de port Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F	

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... CP/_/_/_/_/_/
Ville ..... Tél .....
Règlement : ❑ Chèque ❑ Mandat-Lettre
❑ CB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/
Signature :

LE JAPON EN DIRECT

KONAMI

PERFECT ELEVEN

Konami n'abandonnait pas pour autant la Super Famicom. Trois nouveaux jeux étaient présentés. Perfect Eleven est une simulation de football. C'est la mode, et au Japon, c'est carrément la folie! Si un éditeur nippon ne sort pas un jeu de foot en ce moment, il se sent déshonoré, s'enferme chez lui et se fait Seppuku (hara-kiri)! Donc, Konami nous a pondu un foot. Dont acte...

Le jeu de foot de Konami qui va éviter le suicide à son P-DG!

LA SFC PAS OUBLIÉE

Attention au maniement de votre sprite. Avant même d'avoir récupéré assez d'items pour améliorer votre vitesse, son maniement est très fluide.

ULTIME PARODIUS!

Plus intéressant, l'éditeur a réalisé la conversion sur SFC de son jeu d'arcade Ultime Parodius! Ce shoot-them-up délirant offre la particularité d'être beaucoup plus maniable dans sa version console. En revanche, il m'a semblé que les sprites étaient un peu plus petits que dans la version originale. Vous allez pouvoir incarner des Bunny girls chevauchant des missiles ainsi que tout le reste de la ménagerie fantastique de Konami: Twin Bee, Taro le poulpe, le pingouin, le goret volant... N'oubliez pas que le mot '"Parodius" vient de la contraction de '"Gradius", le shoot-them-up de référence de l'éditeur, et de '"parodie"!

TINY TOONS ADVENTURES 2

Enfin, Tiny Toons Adventures 2 pointait également le bout de son nez. Cette cartouche est en fait une compilation d'une série de petits jeux hyper-simples. Vous incarnez un des personnages des Tiny Toons et vous vous mesurez au reste du bestiaire cartoon de la Warner Bros. Manifestement, cette cartouche est plutôt destinée aux très jeunes!

Dans cette épreuve, vous devez viser des cibles qui traversent l'écran.

Ici, il vous faut propulser votre fusée le plus haut possible.

Le stand 3DO Panasonic, un grand stand avec rien (d'intéressant!) dedans!

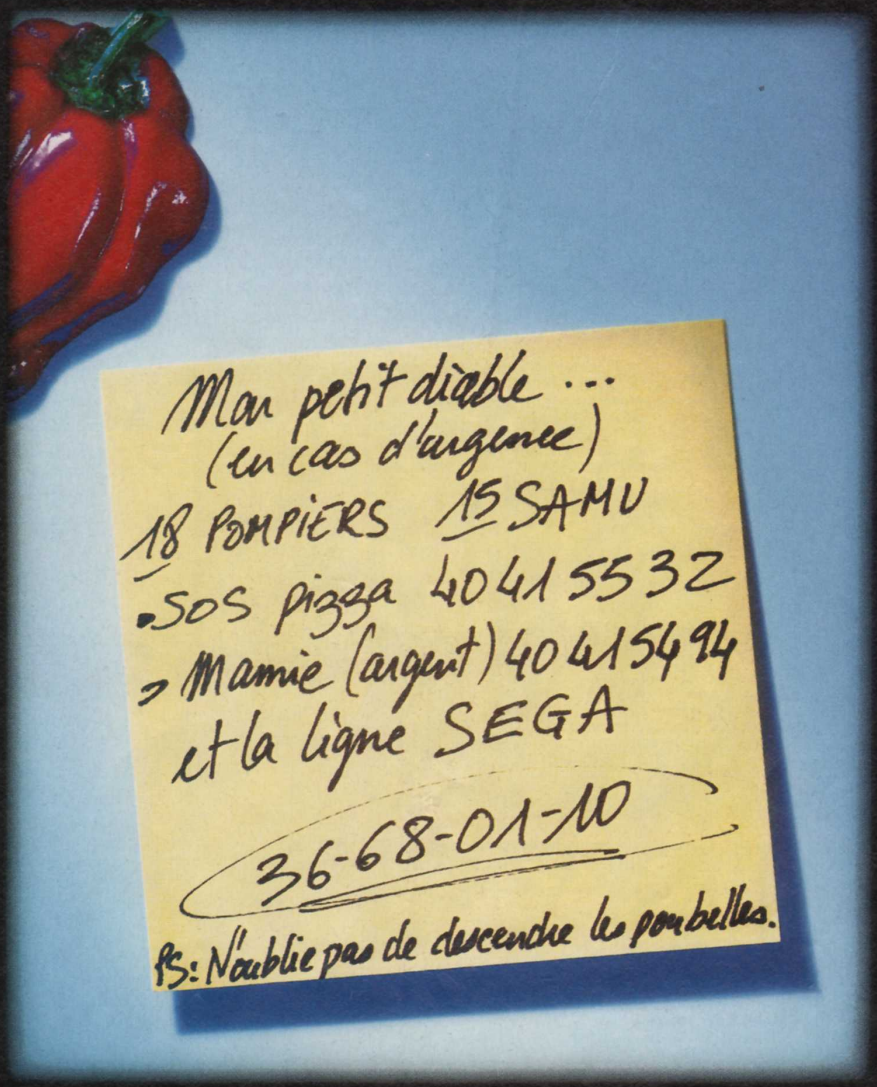
Policenauts, le futur premier titre de Konami pour la 3DO.

Adapté du fabuleux Snatcher, Policenauts est un jeu doté d'un véritable scénario.

Pas de date de commercialisation annoncée...Patience est mère de toutes les vertus...

3DO: UN NOUVEAU SOFT: POLICENAUTS

Grâce à Konami, la 3DO pouvait redresser fièrement la tête! Sur le salon, un jeu nouveau, provenant d'un éditeur nippon, pouvait être présenté! En effet, sur le stand Panasonic 3DO lui-même, il n'y avait que des anciens titres. Certes, on nous promettait des déluges de programmes pour bientôt, de la part d'éditeurs tels que Capcom, Namco... Mais pour le moment: rien! Pas une démo, une image, pas un bout de pixel! Les mauvaises langues diront que les ventes de la 3DO au Japon ont refroidi pas mal de bonnes intentions...
Heureusement, Konami montrait dans un coin Policenauts. Ce logiciel développé sur Mac et destiné à être porté sur 3DO n'est autre qu'une version améliorée de Snatcher. Pour les ceusses qui ne connaissent pas cette œuvre (honte sur eux jusqu'à la treizième génération!), ce CD-Rom pour PC Engine est un jeu d'aventures grandiose qui se déroule dans une mégalopole japonaise de l'an 2000. C'est très réussi graphiquement, et c'est complètement cyberpunk. Par ailleurs, le jeu est assez facile car, pour chaque dialogue, une série de réponses ou de questions est proposée (certes, en japonais, mais vous n'avez qu'à bosser vos kanjis, bande de fainéants!). Ça sort incessament-sous-peu-dès-que-c'est-fini et il devrait y en avoir une version en anglais.



36 68 01 10

La ligne téléphonique Sega est une assistance immédiate sur tous les jeux Sega, accessible 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.

SEGA

La ligne Sega c'est plus fort que toi

2,19 F TTC la minute

LINTAS

LE JAPON EN DIRECT

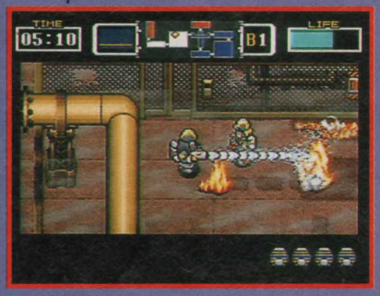
HUMAN TROP HUMAN

La surprise chez Human était double. Il annonçait d'une part le développement sur PS-X de son jeu de foot, ce qui le propulse désormais dans le cénacle des éditeurs qui proposeront les premiers jeux CD-Rom pour la Playstation! D'autre part, son dernier jeu tranche avec les habituelles simulations sportives, genre dans lequel il semblait spécia lisé.

Les robots fous, déréglés par la chaleur de l'incendie, propagent le sinistre au lieu de le circonscrire.

Votre mission numéro un: secourir les blessés!

A coups de jet d'eau, stoppez les robots en pleine course!



Sur le sol, les traces de l'incendie révèlent le souci du détail des graphistes.

Bien réalisé, agréable à jouer, The Firemen pourrait fort bien être le futur hit de Human.

En haut de l'écran, s'affiche le temps écoulé, le plan des lieux et votre état physique.

Votre fidèle compagnon vous sera d'une aide précieuse pour maîtriser le sinistre.

THE FIREMEN

Bonne surprise du salon, Human présentait un nouveau jeu pour Super Famicom à la réalisation très prometteuse, The Firemen. Depuis quelque temps, les entorses de cet éditeur à sa politique (ne produire que des simulations de sport, ou presque) se multiplient. Cette fois-ci, Human flirte avec le genre aventures/action. Le siège d'une grande compagnie spécialisée dans la recherche en ingénierie-robotique est en flammes. Le feu a envahi tout l'immeuble. Heureusement, presque tout le personnel a pu s'enfuir avant que le sinistre ne devienne trop important. Mais on apprend que certains employés sont portés manquants à l'appel. En tant que capitaine des pompiers, vous vous ruez à l'intérieur du bâtiment pour sauver ceux qui sont restés coincés à l'intérieur. Protégé par vos vêtements ignifugés et votre casque, vous portez sur le dos des litres d'eau pour combattre le feu et une lance à incendie. Vous êtes accompagné de votre fidèle second. Celui-ci est armé d'une hache qui lui sert à combattre le feu. En mode 1 joueur, il vous suit comme une ombre et se joint à vous automatiquement pour combattre le sinistre. A deux joueurs, chacun dirige l'un des deux personnages.

Les braves pompiers doivent arpenter les étages un à un pour combattre le fléau. A chaque étage, il faut explorer toutes les pièces pour éliminer les flammèches. Si vous laissez un foyer dans un coin, dès votre départ, le feu va reprendre et vous risquez de vous retrouver coincé entre deux feux. Les robots commis à la sécurité qui patrouillent dans les couloirs sont une plaie. A moitié en feu, ils traversent les pièces en projetant des bouts de métal chauffés à blanc qui mettent le feu un peu partout. Vous pouvez les repousser à coups de jet d'eau et même les faire exploser.

Le jeu est vu en 3D isométrique. Les décors sont très réalistes: lorsque vous faites reculer les flammes, il reste une trace noirâtre sur la moquette. Les différentes pièces sont graphiquement très réussies et toutes différentes les unes des autres. Pour finir chaque niveau, vous devrez faire preuve d'un minimum d'astuce: certaines pièces sont fermées à clé, des passages à localiser relient les différentes parties de l'immeuble...

Bientôt disponible sur SEGA MEGA-CD

BEAST II

L'ombre dE la BêTE VEiLLe...

Au coeur de la nuit,
un hurlement effroyable,
la trace d'un coup de griffe,
Votre soeur a disparu...
...La Bête est de retour!

- JEU D'AVENTURE - ACTION
- MUSIQUES STEREO ET VOIX DIGITALISEES
- SCROLLING MULTI-DIRECTIONNEL
- ENIGMES PASSIONNANTES
- SEQUENCES CINEMATOGRAPHIQUES

PSYGNOSIS

Psygnosis France 11, rue Bailly 92200 Neuilly-sur-Seine

BANZAÏ BANDAI

Le stand de Bandai à l'Omocha Show était gros, très gros. Il faut dire que la production de Bandai ne se limite pas aux seuls jeux vidéo, elle représente une gamme complète de gadgets et de jouets plus classiques. On pouvait donc y admirer à loisir figurines, poupées ou maquettes inspirées des séries TV japonaises les plus populaires, telles "DBZ", "Sailormoon", "Gundam" et autre Force rouge! Cependant, Dragon Ball Z 3 sur SFC, d'une part, et la BA-X (voir les articles respectifs) se partageaient légitimement la vedette.

BANDAI

DRAGON BALL SUR PC ENGINE

Bandai, de plus en plus prolifique dans le monde des jeux vidéo, annonçait ses futurs développements pour les consoles 32 bits, le premier jeu à voir le jour devant être basé sur la série des "Boules du Dragon". Enfin, d'autres jeux étaient présentés sur le stand. Parmi ceux-ci, on pouvait voir Dragon Ball sur PC Engine. Celui-ci rompt avec les excentricités des versions MD et SFC en ce qui concerne la gestion de l'écran durant les combats. Prenant l'apparence classique des jeux de baston, la version PC Engine offrait cependant un avantage certain en ce qui concerne la qualité de l'introduction et les séquences animées émaillant le jeu. A juste titre, les programmeurs n'ont pas essayé de copier les versions Sega et Nintendo, mais de traiter le jeu suivant le style PC Engine.

A la différence des versions MD et SFC, DBZ sur PC Engine est très classique dans sa présentation, et ressemble à n'importe quel autre jeu de baston! Fini les écrans qui opèrent des rotations dans tous les sens!

Avec la PC Engine, DBZ a soudain un petit goût de SF II: on le trouve sur quasiment toutes les consoles du marché!

Au bas de l'écran apparaissent les informations concernant l'état et le statut des combattants.

LE SON 3D

Ce gadget participe du "concept Blurp". Il se connecte sur la sortie son de votre console. N'importe quelle console, ou plus généralement n'importe quel appareil possédant une sortie son fera l'affaire. Il y a des chances pour qu'il fonctionne aussi sur votre cafetière à pédale, pourvu qu'elle possède ladite sortie (pas d'autoroute, de son! Suivez un peu, quoi!). Le principe est subtil. Le machin en question, avec ses petits bras musculeux, attrape le son, qui ne lui a pourtant rien fait. Il le triture dans tous les sens, le fait passer dans des filtres électroniques, le corrige (à grands coups de pompe dans les fesses!) et le délivre en "plus-mieux". En beaucoup "plus-mieux", même: en 3D! Ne me demandez pas comment ça se fait, ce sont les mystères de la technique!

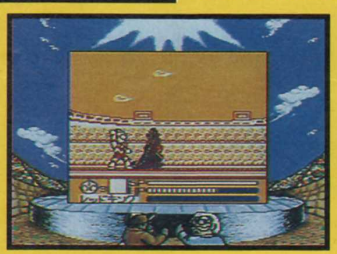
C'est nouveau, ça a déjà des concurrents (le Nu-Vu, par exemple), ça vient des Etats-Unis, ça se connecte à votre console préférée et ça délivre un son de-la-mort-qui-tue-et-qui-fait-une-seconde-passe-pour-finir-à-la-petite-cuillère-les-survivants. Le tout en 3D.

ULTRAMAN

Ultraman au Japon est une valeur sûre, incontournable. Un monument. Avec son compère Godzilla, ils hantent les écrans de ciné et de télé depuis plus d'une dizaine d'années et les jeunes Japonais en sont toujours aussi fous! C'est un record de longévité. Un peu comme Johnny en France, sauf que les adolescents français ne sont (heureusement) plus fans depuis une bonne quarantaine d'années, et que je vois mal Johnny et sa boîte à coucous lutter contre Godzilla! Bandai nous a pondu une version Game Boy. Rien de transcendant, mais un petit jeu classique très... Game Boy! Le scénario se résume en trois mots: Ultraman-bastonne-monstres!

Voici ce qui vous attend... en japonais en attendant la version française.

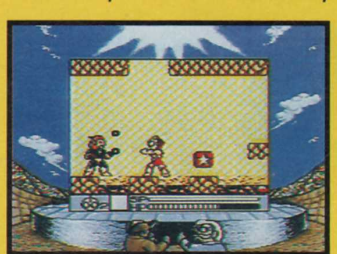
Avant le combat, le programme affiche la description des adversaires.



Ultraman prépare son coup ... et relâche son attaque lorsque la jauge de puissance est à son maximum. Godzilla se prend alors une volée de projectiles.

Certaines grosses bestioles vous donneront du fil à tordre (et à retordre).

Nouvelle confrontation entre les deux champions.



Les items procurent généralement un tir plus performant.

SAILORMOON

Autre poids lourd des dessins animés à succès au Japon en ce moment, Sailormoon nous arrive bientôt en version française. Après DBZ 2, qui avait bénéficié d'une version pour anglophobes, c'est au tour du succès numéro 2 de Bandai d'en profiter. Je ne vais pas vous raconter l'histoire, vous n'avez qu'à regarder la télé! Pour ceux qui vivent dans une communauté au cœur de l'Ardèche, sans eau courante, sans électricité ni grève des transports en commun, je vais, par pure bonté d'âme, esquisser un rapide tableau de la situation. Les Sailormoon sont habillées avec des mini-mini-jupes très japonaises, possèdent des pouvoirs spéciaux astrologico-mystico-fumistes et, quand elles n'ont rien à faire, plutôt que d'aller au ciné comme vous et moi, elles sauvent le monde!

Mary est en train de se concentrer pour lancer l'attaque spéciale dont elle a le secret. Ça va faire mal...

La mini-jupe de Mathilda ne semble pas trop la gêner: elle vient de mettre K.O. un Pas-beau.

Grâce aux miracles de la traduction française, le jeu ne se passe plus à Tokyo, mais à Paris! Ce niveau est censé se passer en plein quartier Latin.

Choisissez votre Sailormoon préférée.

Bunny Rivière et Molly s'occupent d'un Pas-beau qui a eu l'idée saugrenue de tirer les nattes de Bunny!

LES TOUCH PANEL GAMES

Dernier gadget issu des labos fumants de Bandai, les Touch Panel Games. Ils comportent un écran LCD sur lequel on joue directement. Les écrans LCD ont fait des progrès depuis le début des années quatre-vingt, et on ne commande plus le jeu à l'aide d'un mini-joypad comme les anciens Game & Watch. Avec une espèce de stylet, qui vient se ranger sur le côté du jeu, on joue en touchant directement l'écran tactile. On peut d'ailleurs y jouer avec n'importe quel objet ressemblant à un stylo. Avis...

DBZ: le Touch Panel Game.

Sailormoon bénéficiera également de sa version.

LIBERTY GAMES

42, BD MAGENTA 75010 PARIS
M° Jacques Bonsergent Ligne N° 5
Tél.: 42 000 999
Fax: 42 000 989
ouvert du Lundi au Samedi
11h 00 à 19h30

NOUVEAU
3615 ALLGAMES ★ LIBERTY

PROMOTION - Juillet-Août
SUPER NINTENDO ET MEGADRIVE
transforme en 50 - 60 hz - Prix installé : 199 F
pour tout achat de + 300 F = ... 100 F
ou pour deux jeux neufs achetés : GRATUIT

SUPER NITENDO

CONSOLE S.NINTENDO OCCASION 50/60 HZ ..... 690 F
CONSOLE S. NES ..... " " " ..... 790 F
CONSOLE S.FAM ..... " " " ..... 1090 F
Nous rachetons consoles et jeux au plus haut cours

SUPER STREET F. JAP/US les 50 premiers **599 F**

FIFA	419 F	ROCK EN ROLL R.	449 F
SUPER METROID	499 F	SPACE ACE	499 F
DBZ N°3 Français	599 F	DRAGON BALL Z N°3	499 F
LEGEND	499 F	RANMA 1/2	549 F
F.FANTASY	699 F	FATAL FURY 2	449 F

MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	449 F	VIRTUA RACING	549 F
FIFA	399 F	PETE SAMPRAS	499 F
LAND STALKER	449 F	DRAGON BALL Z	499 F
SONIC 3	549 F	DUNE 2	399 F

NEO-GEO

CONSOLE NEUVE	1990 F	WIND JAMMERS	1490 F
CONSOLE D'OCCAS.	1490 F	ART OF FIGHTING	599 F
SUPER SIDE KICKS 2	1490 F	FATAL FURY 2	699 F

3.DO

3 D.O VERSION PAL AVEC UN JEU	4490 F
S.WING COMMANDER	429 F
TOTAL ECLIPSE	429 F
NIGHT TRAP	429 F

CARTES ORIGINALES — GARANTIES

ARCADE

	ECHANGE	LOCATION	VENTE
ARCADE SYSTEME II AVEC MANETTE			**1490 F**
SUPER STREET F	300 F	SEMAINE	4490 F
DRAGON BALL Z	300 F	SEMAINE	4690 F
TWIN EAGLE 2	400 F	SEMAINE	7290 F
WORLD CUP 94	400 F	SEMAINE	7490 F
DUN.& DRAGONS	350 F	SEMAINE	5990 F
DENJIN MAKAI	300 F	SEMAINE	5990 F
STREET FIGHTER II	100 F	SEMAINE	2490 F

ET BIEN D'AUTRES ...

GOODIES

POSTERS	30 F	FILMS VIDEO JAPONAIS	179 F
FIGURINES DBZ ET STREET	35 F	T.SHIRT D.B.Z.	89 F
PORTES CLEFS	39 F	RAMICARDS - CAHIERS	
MANGAS	39 F	FILMS VIDÉO FRANÇAIS	150 F

LIVRAISON CHRONOPOST

C+34

BON DE COMMANDE A RENVOYER A
LIBERTY GAMES
42 BD. MAGENTA - 75010 PARIS

NOM PRENOM .....
ADRESSE .....
VILLE ..... TEL .....

Consoles et Jeux ..... Prix
.....
.....
.....
.....
Frais de port Jeu / 30 F .....
Console 50 F.....Total : ....

REGLEMENT :
CHEQUE : ☐
MANDAT : ☐
SIGNATURE : (Des parents si mineurs)

Horizons Graphic - 40 09 12 95

DRAGON BALL Z: LA SUITE DE LA REVANCHE DU RETOUR D'UN HIT!

Intitulé Chobudo Den, que l'on pourrait traduire par "La Légende des super arts martiaux", Dragon Ball Z sur SFC était présenté avec tambours et trompettes lors de l'Omocha Show. Disponible au Japon à partir du mois de septembre, il s'annonce d'ores et déjà comme un futur méga-hit. Sachez que Bandai a vendu un million deux cent mille cartouches de la version précédente au Japon! On n'ose imaginer ce qu'il en sera pour DBZ 3! A titre de comparaison, en France, quatre-vingt mille exemplaires de DBZ ont été vendus en version Megadrive et soixante mille pour la version SFC.

BANDAI

LE CHEF DE PROJET DE DRAGON BALL Z VOUS PARLE EN DIRECT

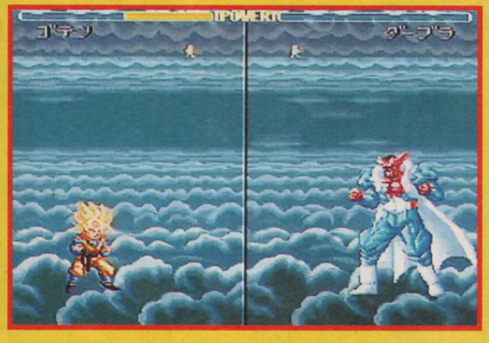
Pour en savoir un peu plus sur ce carton phénoménal qu'a fait Dragon Ball Z un peu partout dans le monde, il n'y avait pas trente-six solutions. Je me suis rendu chez Bandai, pour une petite visite au chef de projet de DBZ, monsieur Isogaï.

C+: Monsieur Isogaï, est-ce vous qui avez réalisé la précédente version de DBZ?

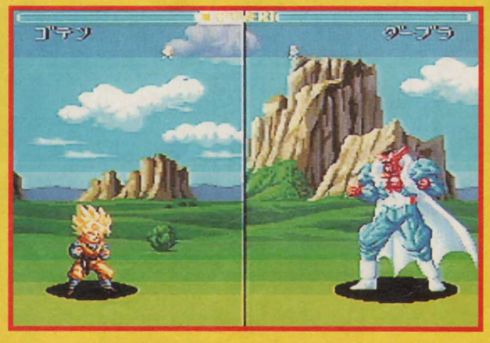
M. Isogaï: Non, j'ai travaillé précédemment sur Roku Denashi Blues ainsi que sur certains titres pour la Super Game Boy. Je travaille actuellement sur des projets 32 bits, mais je ne peux vous en dire plus.

C+: Est-ce qu'il existe un manga (bande dessinée japonaise) de Dragon Ball Z 3 ou s'agit-il d'une création originale de Bandai?

M. Isogaï: DBZ 3 est publié chaque semaine au Japon depuis janvier dans un manga appelé "Shukan Shonene Jump", qui tire à six millions d'exemplaires par semaine. Bandai n'a fait que réaliser le jeu vidéo à partir du manga. Dans l'histoire apparaissent de nouveaux personnages comme Majinbu, Goten, Dabula ou Kayoshin. Goten, qui a reçu la force de son père, Goku, s'est entraîné avec son grand frère, Goken. C'est un petit garçon mais il est souvent plus fort que les adultes, et c'est un Sayajin. Dabula est l'adjoint de Babiti, le big boss en chef. Il y a beaucoup de mystères à son propos et personne ne connaît exactement sa force. Nous avons repris et inclus ces personnages dans le jeu vidéo. Au total, il y a neuf personnages. Il y en a même un nouveau,



Goten affronte Dabula au milieu des nuages. Ce cadre romantique ne les empêchera pas de se taper joyeusement sur la figure à coups de boule d'énergie!



Les décors de la version DBZ 3 ont été améliorés. Les dégradés sont plus fréquents et les teintes plus nombreuses. Le rendu des rochers a été amélioré.

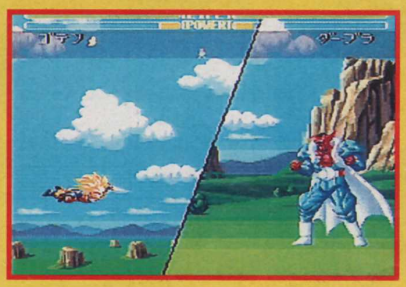
Tranx affronte Goten.

A quelques kilomètres au-dessus du sol, au cœur d'un orage, Dabula fait face à Goten.

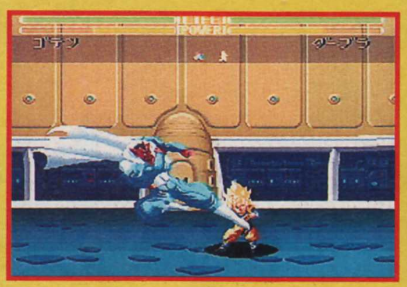
Ça s'entraîne dur dans le dojo de Budoten!

Goten et Dabula s'observent mutuellement pendant quelques secondes, cherchant une faille dans la garde de l'autre, avant de reprendre le combat.

Goku, pour éviter le coup de pied, s'est placé en garde haute.



Dans DBZ 3, comme dans la version précédente, l'écran est partagé en deux dès que les combattants s'éloignent un peu.



Dabula est en train d'achever Goten au corps à corps.

mais je ne peux vous en parler actuellement! Parallèlement, l'animé de DBZ 3 est en cours de réalisation.

C+: Préférez-vous réaliser une adaptation d'un manga ou bien créer un jeu en partant de zéro?
M. Isogaï: Les deux sont intéressants. Mais je préfère tout de même créer un jeu de toutes pièces.

C+: Quelles sont les principales différences entre DBZ 3 et DBZ 2?
M. Isogaï: Les graphismes ont été améliorés. Les animations des différents coups que peuvent exécuter les personnages ont été retravaillées, de nouveaux mouvements ont été ajoutés, comme la possibilité de combiner plusieurs attaques (combiner une Energy Ball avec un coup de poing...), de renvoyer un laser, de projeter son adversaire... Les parades sont plus nombreuses et plus efficaces. Il n'y a plus d'alternance informations/combat... Il ne s'agit ni d'un jeu d'aventures, ni d'un Story Mode, ni d'un Fighting Mode, mais d'un jeu de combat, avec un flot d'informations qui arrivent au cours du jeu.

C+: Combien de personnes ont-elles travaillé sur le jeu? Combien de temps?
M. Isogaï: les programmeurs et graphistes représentaient une équipe d'une quinzaine de personnes. Nous avons travaillé sur le jeu pendant six mois, mais rien n'a encore été décidé officiellement. Une version BA-X sera réalisée, mais il s'agira davantage d'un jeu d'aventures intégrant des dessins animés.

C+: Pensez-vous faire une version française de DBZ 3?
M. Isogaï: Oui, c'est prévu. De même qu'une version coréenne. Aux Etats-Unis, il n'y a pas de dessin animé de DBZ, aussi le personnage n'est-il pas connu et le jeu ne se vendrait pas! C'est le même problème en Grande-Bretagne et en Allemagne, et nous ne vendrons pas le jeu dans ces pays. En Europe, DBZ sera commercialisé uniquement en Espagne, en Italie et en France.

C+ : Est-ce que l'auteur, Toriyama, a assuré un contrôle strict, à la Disney, sur votre travail d'adaptation?
M. Isogaï: Les mouvements des gros sprites, comme celui de Dabula, ont été les plus durs à mettre au point. En mode Ecran partagé, les combats sont difficiles à régler. Souvent, une jambe ou un bras dépassent, et sortent de l'écran! Il était aussi plutôt difficile de reproduire les personnages du dessin animé à l'identique.

C+: DBZ 3 propose-t-il plusieurs niveaux de difficulté? Le jeu est-il terminé?
M. Isogaï: Oui, les trois niveaux Easy, Normal et Hard sont présents. Nous avons réalisé actuellement 60% du jeu.

Le sprite de Dabula est trois ou quatre fois plus gros que celui de Goten.

DBZ RESCAPÉ DE LA FOLIE DES GOODIES

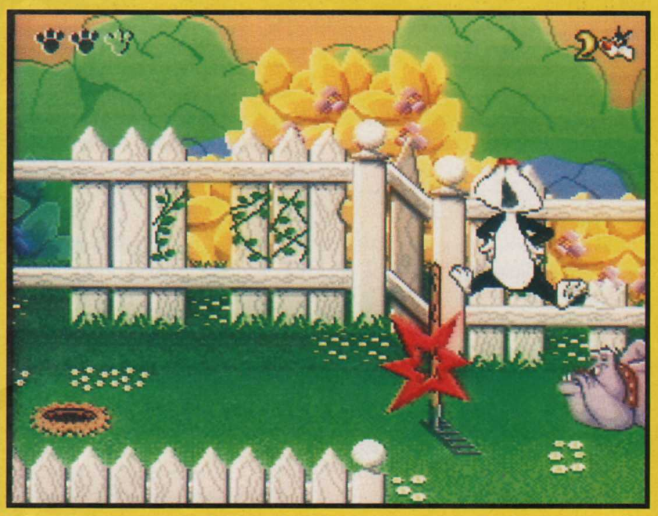
La folie de la collectionnite aiguë de figurines et autres goodies ne sévit bizarrement qu'assez peu au Japon. Comparativement aux autres séries vedettes de Bandai, c'est encore Dragon Ball Z qui a le moins de poupées, de bidules à monter soi-même, de trucs à mettre dans son bain, sur sa tête ou entre les doigts de pied. Mais Bandai a tout de même lancé sur le marché une ou deux figurines... La dernière en date vous permet de customiser San Goku dans à peu près toutes ses versions. Vous pouvez changer la couleur de ses vêtements, de sa chevelure de rasta-punk et même le coiffer de sa petite auréole ridicule!

Si votre grand-mère est folle de DBZ, si elle collectionne toutes les cartes, tous les pin's, si elle a vu trois fois tous les épisodes de la série, il est temps de passer à quelque chose de plus sérieux! Pour Noël, offrez-lui la figurine Bandai des vrais super Sayajins!

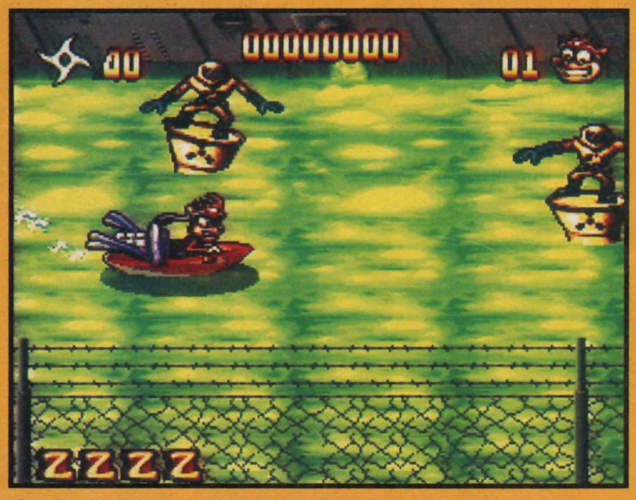
DU NOUVEAU SO

SUNSOFT

L'Omocha Show était l'occasion pour Sunsoft de présenter ses prochaines cartouches de jeu. Elles offraient deux particularités: celles d'être (presque toujours) destinées à la Super Famicom et de recourir très souvent aux héros de cartoon de la Warner Bros. Cette dernière caractéristique est révélatrice de l'attention que cet éditeur japonais porte aux marchés américain et européen. En effet, ces dessins animés, et a fortiori leurs personnages, ne sont guère connus au Japon. Sunsoft annonçait aussi le développement de Myst (à l'origine un jeu d'aventures superbe en 3D pour Macintosch CD-Rom) sur consoles. Le Mega CD et la Saturn de Sega sont au programme, ainsi que la PS-X de Sony. Myst raconte l'histoire d'Atrus, un homme qui découvrit un secret: écrire des livres magiques qui créent des mondes et transportent le lecteur en leur sein! Mais Atrus et sa famille ont disparu de l'île Myst, et beaucoup de ses livres magiques ont été détruits. Vous devez voyager à travers les mondes abandonnés créés par Atrus et découvrir ce qui se cache derrière cette disparition.



La maison, comme le jardin et le voisinage, sont remplis de pièges pour Gros Minet en vadrouille. Rien que dans cet écran, le matou doit éviter trois pièges: le molosse, la taupinière et le coup classique du râteau, qu'il est en train d'expérimenter!



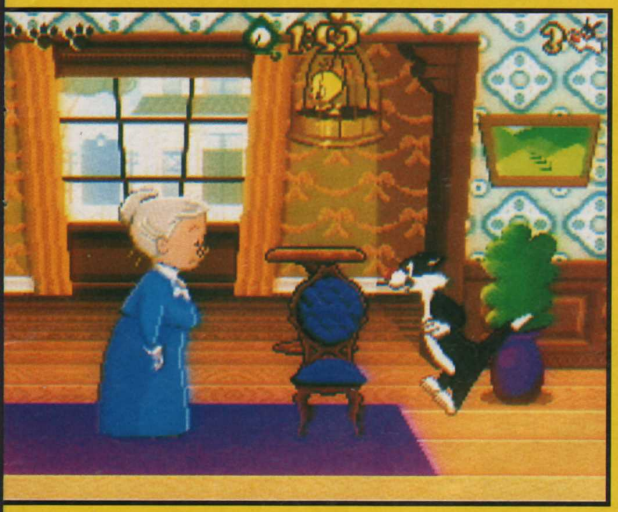
Sur des flots de produits toxiques, Zero doit slalomer entre les bidons de matière radioactive qui flottent au gré du courant, et sur lesquels sont perchés des hommes de main de Le Sheets en combinaison NBC.

Zero, aux commandes d'un speed-boat, fonce sur un lac pendant que des hommes-grenouilles essayent de l'intercepter en sautant sur lui!

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRELL

Après le succès d'Aero the Acrobat, Sunsoft a reçu des lettres de joueurs qui réclamaient le retour d'un des personnages du jeu, Zero. Aussitôt dit, aussitôt fait, devant le succès inopiné de ce nouveau héros, l'éditeur a créé un nouveau jeu: Zero the Kamikaze Squirell, qui s'inscrit dans la même tradition qu'Aero. Zero doit quitter le cirque pour retourner au plus vite dans sa forêt natale. L'affreux Jacques Le Sheets, à la tête d'une entreprise de pâte à papier, menace les arbres de la région. Grâce à ses connaissances en matière d'arts martiaux, Zero devrait pouvoir sauver la situation. Pour combattre les hommes de main de Le Sheets, Zero dispose de coups de pied sautés en vrille, de plongeons, de shurikens, d'une paire de nunchakus et de quelques autres surprises douloureuses!

US LE SOLEIL



SYLVESTER & TWEETY

Sylvester & Tweety est l'adaptation du dessin animé connu dans l'Hexagone sous le nom de Titi et Gros Minet. Incarnant 'Ro Minet, vous partez à la chasse au canari. Mais cette peste de Titi ne veut pas se laisser faire. Aidé par de tierces personnes comme la grand-mère ou le bouledogue, il va vous falloir déployer des trésors d'ingéniosité pour mettre la patte sur le petit monstre jaune! Votre chasse va vous amener dans un grand magasin, une maison hantée, un laboratoire et, même, à l'intérieur d'un conte de fées!

Alors que Gros Minet était tranquillement en train d'installer une chaise pour s'emparer de Titi, Grand-Mère débarque. La situation risque de devenir rapidement douloureuse pour le fessier du chat!

PORKY PIG

Porky Pig est une cartouche qui se situe dans la lignée des jeux de plates-formes de Sunsoft tels Road Runner, Speedy Gonzales, Daffy Duck... Cette fois-ci, le héros n'est autre que Porky, le cochonnet bégayant vedette des "Looney Toons" de la Warner Bros. Après une dure période de labeur, Porky décide de prendre des vacances. Avec sa chance habituelle, le lieu de résidence qu'il a choisi avec soin est hanté. Entre une forêt malfamée, un hôtel où les courants d'air concurrencent les esprits et un parc d'attractions où il n'y a pas que le train qui est fantôme, les vacances de Porky vont être mouvementées. A chaque fois que l'on joue, les conditions météorologiques changent. Ainsi, on ne rejoue jamais au même jeu que la fois d'avant.

Porky se trouve plongé dans une forêt maléfique où la brume lui cache la plupart des pièges.

Plus que deux cœurs de vie: il est temps que Porky se ravitaille en items sous forme de gâteaux.

Perché au sommet d'un palmier, Zero attend de pied ferme son adversaire qui s'élève dans les airs grâce à son couvre-chef à hélice. Une fois débarrassé de sa présence, il ne lui reste plus qu'à aller récupérer l'item en forme de "Z"!

NEW GAMES

VENTE - ECHANGES - REPRISES

8 rue Jean-Pierre Timbaud
75011 PARIS (M°Oberkampf)
Tél : 48.06.69.23

Ouvert de 10h30 à 19h

SUPERNINTENDO

NEUFS		OCCASIONS	
EQUINOX	399	EQUINOX	299
NBA JAM	449	ZELDA 3	199
ROCK'N ROLL RACING	489	S.MARIO KART	239
FIFA SOCCER	399	S.MARIO STAR	249
VAL D'ISERE	429	HOOK	149
PSG	489	ALADIN	249
M. NUTZ	399	BUBSY	199
SIM CITY	399	STREET FGT 2 TURBO	299
POPULOUS	149	ALLIENS 3	249
NINJA COMMANDER	149		
PBZ ACTI	449		
SUPER STREETFIGHTER	TEL		

MEGADRIVE

NEUFS		OCCASIONS
DRAGON BULL 1	449	
VIRTUARACING	579	
ART OF FIGHTING VF	449	
STREET OF RAGE 3	399	Téléphonez
PSG	399	48.06.69.23
FIFA SOCCER	389	
NBA JAM	449	
SONIC	499	

NEO GEO

NEUFS		OCCASIONS	
ART OF FGT 2	1490	FATAL FURY 2	799
SPIN MASTER	1290	SPIN MASTER	799
SIDE KICK 2	1390	ART OF FGT	449
WORLD HEROES JET	TEL	FATAL FURY SPEC.	1150
TOP HUNTER	TEL	SIDE KICK	799
WIND JAMMER	TEL	MUTATION NATION	549
KARNOW'S REVENGE	TEL	WORLD HEROES	299
Pour tous les autres titres téléphonez au 48.06.69.23		VIEW POINT	899
		SENGOKU	299

Contactez-nous au n°de tél. 48.06.69.23
Pour toutes les nouveautés

BON DE COMMANDE

Livraison garantie par colissimo C-34

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....Code postal : .....
Ville : .....Tél : .....
Règlement : ❒ chèque ❒ mandat lettre

TITRES ET CONSOLES (Précisez sur quelle console)	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
FRAIS D'ENVOI (jeux : 29F - console : 55F)	
TOTAL À PAYER	

Offre valable dans la limite du stock disponible.

SUNSOFT

SHONEN NINJA SASUKÉ

Enfin, à côté de ces jeux mettant en scène des personnages de dessins animés américains ou conçus aux Etats-Unis (Aero the Acrobat et consorts ont été réalisés par la filiale américaine de Sunsoft), l'éditeur dévoilait également une super-production made in Japan, Shonen Ninja Sasuké. Il s'agit d'un jeu d'aventures/action se déroulant dans le Japon médiéval. Vous incarnez un ninja ou, du moins, une version romantique du ninja! En effet, les ninjas n'étaient rien d'autre que des tueurs à gage spécialisés dans la pratique des arts martiaux, opérant en groupe de cinq ou neuf membres. Notre héros, lui, se déplace seul et ressemble davantage à un preux chevalier de la littérature occidentale volant au secours de la veuve et de l'orphelin qu'à un retors ninja nippon.

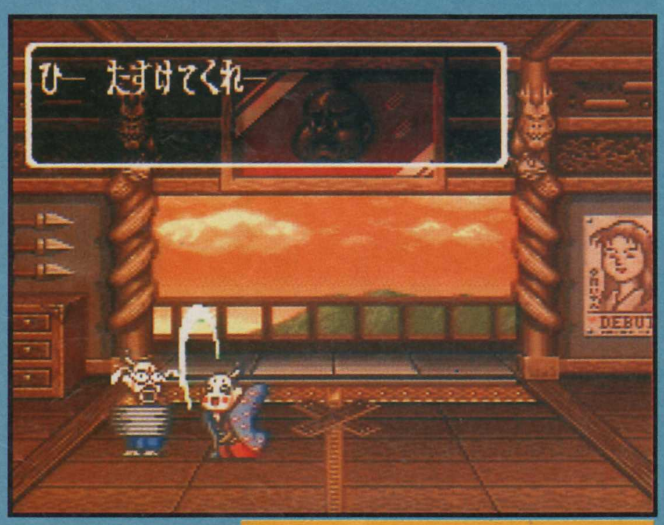
Il était donc une fois Sasuké, un '"bon" ninja. Dans le château du coin vivait une princesse belle et vertueuse. Comme toutes les princesses de jeux vidéo, son destin était de se faire enlever! De mauvais ninjas aux ordres d'une fripouille locale pénétrèrent par surprise dans le château, une nuit de pleine lune. Après s'être débarrassé des gardes, ils emmenèrent la princesse en otage. Apprenant par la rumeur publique la nouvelle de l'enlèvement, Sasuké jura d'aller délivrer la belle ou de mourir au combat.

Les choses seraient plus simples s'il savait où était détenue la princesse. Mais ce n'est pas le cas, et il va lui falloir explorer toute la région, les petits villages de pêcheurs, les auberges à la croisée des chemins, les forêts et les villes. Ses multiples recherches vont attirer l'attention du camp adverse. Et, bientôt, Sasuké ne pourra faire un pas sans se faire agresser par les partisans du diabolique Daimyo. Ceux-ci sont pour la plupart des ninjas restés du côté obscur de la force! Ils surgissent de nulle part, et rendent la quête de notre héros périlleuse. Comme lui, ils maîtrisent le ninjutsu, et notamment la magie ninja, qui permet de marcher sur l'eau, de se rendre invisible, de manger proprement avec des baguettes ou de réciter la table de multiplication par neuf sans se tromper! Sasuké a besoin de collecter certains items (des parchemins) pour pouvoir déclencher ses sorts magiques. Il ramasse sur les corps encore chauds de ses adversaires des items qui lui fournissent des armes de jet comme des shurikens, malheureusement en nombre limité. En mode 2 joueurs, un comparse vient l'aider à sauver la belle. Chinnen a le crâne rasé comme un moine bouddhiste, et manie le baton ou le katana comme un vrai samouraï.

Même les petits villages de pêcheurs ne sont plus des havres de paix depuis que les ninjas félons hantent le pays.

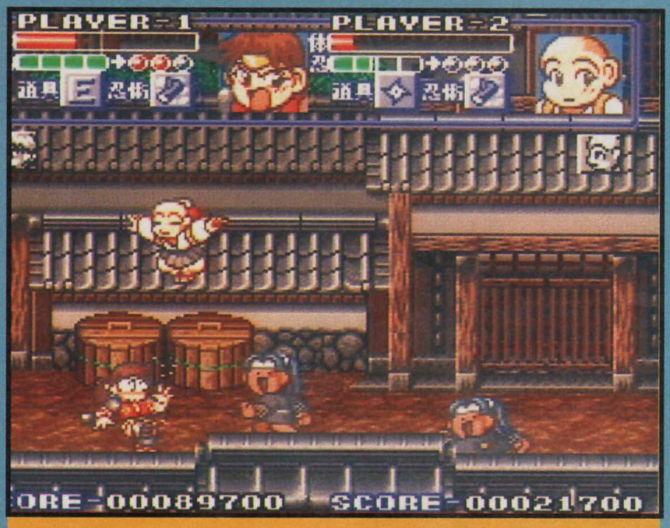
Sasuké vient de se prendre deux pratiquants d'aïkido sur le dos, surgis de nulle part. Même Chinnen a fort à faire!

Dans l'entrepôt, le combat fait rage! La bâtisse regorgeant de pièges, il vous faut faire autant attention à l'endroit où vous posez le pied qu'aux adversaires qui pullulent dans les environs.



Shonen Ninja Sasuké et son intro animée.

Le boss de fin de niveau, le ninja vert, vient de se matérialiser devant les deux compères. Une fois les invectives traditionnelles finies, il va falloir passer aux choses sérieuses: la baston!



Sasuké est en mauvaise posture. Mais Chinnen vient à sa rescousse! Il dispose d'un avantage certain: une poignée de shurikens bien aiguisés!

Chinnen tient un des items qui contiennent les secrets de la magie ninja, vous débarrassant des importuns présents à l'écran en un tour de main.

Ces agresseurs, portant des masques de tête de mort, sont de la racaille sans importance: deux coups de poing et un coup de pied, et ils n'en reste plus rien!

La carte de vos futurs exploits avec les différents endroits à explorer (villages et villes, forêts et cimetières...) avant de parvenir jusqu'au château du Daimyo maudit.

SCROLLING

SPECIALISTE DU DEPÔT - VENTE

OUVERT JUILLET-AOUT

SNIN/ SFC

SUPER STREET FIGHTER (X)	649 FRS
DBZ 3 (FR)	599 FRS
SUPER METROID	489 FRS
R TYPE 3	490 FRS
FATAL FURY 2	490 FRS
SOUL BLADER 2	489 FRS
FINAL FANTASY VI	679 FRS
RANMA IV	599 FRS
NBA JAM	459 FRS
PSG FOOTBALL	479 FRS
FIFA SOCCER	499 FRS
FX TRAX	649 FRS
WORLD CUP USA	499 FRS

MEGADRIVE F / JAP

SUPER STREET FIGHTER (X)	599 FRS
DBZ 3 (FR)	579 FRS
VIRTUA RACING	539 FRS
PSG FOOTBALL	399 FRS
SHINING FORCE 2	399 FRS
NBA JAM	449 FRS
PETE SAMPRAS	449 FRS

AUTRES TITRES TE .....!

CONSOLES OCCASIONS

MEGA DRIVE OU SUPER NINTENDO + 1 JEU AU CHOIX	65 FRS
GAME GEAR + 1 JEU	58 FRS
GAME BOY + 1 JEU	259 FRS
3 DO NTSC (NEUF)	369 FRS
3 DO PAL +2 JEUX (NEUF)	4390 FRS
JAGUAR PAL (NEUF)	2150 FRS
CARTES JAMMA + 30 TITRES AU CHOIX À PARTIR DE	690

(ECHANGE-LOCATIONS)

OVERGAME MACHINE II	1590 RS
ARCADE SYSTEME II	1490 RS

(MANETTE INCLUSE)
GADGETERIES DBZ SF2
CATALOGUE CONTRE DEUX TIMBRES
Trans : Console 50/60 Hz - S.N /270frs - M.D./190 frs : POSÉ

PROMOTION
JEUX NEUFS - VERSION JAP 169 F
TINYTOON - BASEBALL II
FAMILY STAR II - ULTRA MAN (89 FRS)

NATION
RUE D'AVRON
M°AVRON - BOULEVARD DE CHARONNE
RUE PLANCHAT
M°Buzenval

SCROLLING
33 Rue Planchat 75020 PARIS
Tél : (1) 44 93 70 67 - Fax :(1) 44 93 70 68

BON DE COMMANDE

NOM .....PRENOM.....
ADRESSE.....
VILLE.....

DESIGNATION	QUANTITE	MONTANT

FRAIS DE PORT : 30 F JUSQU'À 3 JEUX - CONTRE REMB: 50 F

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE

N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DATE D'EXPIRATION

DATE SIGNATURE

C+34

Salon • Salon • Salon • Salon • Salon • Salo

CAP-STREET-COM-FIGHTER

CAPCOM

Sur le stand Capcom, il y avait Street Fighter II. Je me demande pourquoi je vous précise encore cela: sur les stands Capcom, il y a toujours SF II. Cela fait bientôt trois ans que, quelle que soit l'expo concernant les jeux vidéo où vous vous rendez et quel que soit le moment de l'année, Capcom sort une nouvelle version de SF II! Mais je ne vais pas m'étendre sur Super SF II: on vous l'a présenté le mois dernier (et on recommence ce mois-ci)!

BONGAZU

A part SF II, il y avait l'excellentissime Demon's Blazon, dont la preview exclusive doit se balader quelque part dans votre mag' préféré. Parmi les nouvelles cartouches, les softs pour la SFC étaient à l'honneur. On pouvait admirer une version définitive de Bongazu, un jeu de plates-formes qui met en scène un personnage de Walt Disney assez loufoque, et spécialisé dans les gaffes et les gags idiots!

Bongazu, très cartoon, fait des grimaces pour amuser la galerie.

À NOUVEAUX SF II, NOUVEAUX JOYPADS!

Capcom profite de la sortie de son Super SF II sur la SFC et la MD, et le même jour la sortie de son dessin animé long métrage, pour commercialiser un nouveau joypad. Son nom: le CP (pour Capcom Pad) Soldier, ou le CP Soldier MD en version console Sega. Il coûte 1 980 yen, soit environ 120 francs. Il semble avoir une forme très ergonomique, des boutons dans tous les sens et un nom aussi tarte que le CPS Police!

Le CP Soldier et son compagnon, le CP Soldier MD.

L'ÉVÉNEMENT DE L'ÉTÉ AU JAPON: LE DESSIN ANIMÉ SF II

Le mois dernier, C+ vous a parlé de l'histoire du film animé SF II. Voici quelques images tirées de ce que les Japonais ont déjà baptisé "l'événement de l'été". D'après les quelques extraits que j'ai pu voir, il semble que l'animation a été soignée, privilégiant les angles de vue spectaculaires lors des combats qui émaillent le film. Graphiquement, le dessin animé reste assez proche de l'esprit du jeu.

Le stand Capcom avec Cammy et un poster du hit de l'été au Japon: SF II, le film!

Ryu, en garde, attend une ouverture dans la défense de l'adversaire.

Ken s'apprête à mettre un pain! Que de violence! Mais où est donc le côté zen de la force?

Ryu s'entraîne pour devenir meilleur que Sam au lancer de pizza congelée.

Sur son piton rocheux, Ryu exécute un kata.

Ryu et Ken sont en train de s'affronter...

... Ken lance une attaque avec un coup de pied circulaire...

... mais le pied manque de peu le visage de Ken!

LE JAPON EN DIRECT

MICKEY & MINNIE MAGICAL ADVENTURES 2

La suite de Mickey Magical Adventures était présentée. La modification la plus importante réside dans la possibilité d'incarner également la petite amie de la souris, d'où le titre du jeu Mickey & Minnie Magical Adventures 2! Ce second opus reprend quasiment tel quel le système du premier épisode. De nouveaux décors et personnages, inspirés de l'univers de Walt Disney, viennent cependant lui redonner un coup de neuf. Mickey dispose toujours de sa large panoplie de déguisements, passant du pompier à Robin des bois au gré des obstacles à franchir!

Mickey escalade les arbres en prenant garde aux écureuils volants.

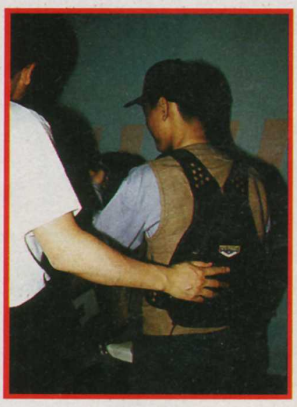
Vous pouvez choisir d'incarner Mickey, Minnie, ou même les deux en mode 2 joueurs.

Les boîtes à surprises s'ouvrent quand vous arrivez à proximité. Attention à ne pas vous laisser surprendre!

Le niveau de la fête foraine n'est pas très dur, mais très coloré.

LES GOOD VIBRATIONS DU CPS POLICE

Le CPS Police est le dernier gadget de Capcom. Le système se branche sur la sortie son de votre SFC. Un boîtier convertit les ondes sonores en vibrations. Le joueur revêt une espèce de harnais qui lui plaque dans le dos et sur le ventre des sortes de haut-parleurs basse fréquence. A chaque effet sonore, les sons sont convertis en vibrations dans le dos et dans le ventre: si vous faites exploser un camion de quatre-vingts tonnes, plutôt que d'entendre uniquement le "schrumpf" de l'explosion, le CPS Police vous permet de sentir l'onde du "schrumpf" qui traverse votre corps d'athlète au repos! En théorie, c'est très beau. En pratique, cela tourne à l'escroquerie: les jeux comportent presque toujours un fond sonore et pas seulement des bruitages spéciaux, ce qui fait que le système vous envoie des vibrations en permanence, et qu'on associe difficilement un événement à un type de vibrations. Bref, Capcom est en train de concurrencer Sega, traditionnellement en tête avec des trucs bons pour les journalistes américains, genre Activator... Cela dit, je tiens à préciser que je suis parfaitement de mauvaise foi, qu'il y aura certainement des légions de personnes pour trouver le CPS génial, et que j'aime Sega!



Le CPS Police n'est pas une idée originale. Au dernier CES, une petite boîte inconnue présentait un système similaire!

REIMS CHAMPAGNE !

TROIS nouveaux magasins dans votre région

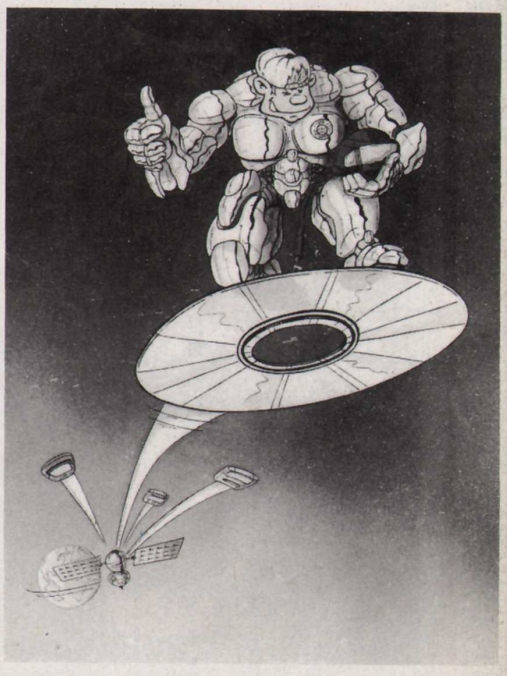
NEW MODE GAMES
84 rue Chanzy
51100 Reims
Tél: 26.86.82.00

*

NEW MODE GAMES
21 rue Léon Bourgeois
51000 Chalons/Marne
Tél: 26.21.01.55

*

STAR GAMES
3 rue Jeanne d'Arc
51100 Reims
Tél: 26.47.87.88



Ventes - Achats de jeux vidéos
(Neufs - occasions)
Ventes par correspondance
Toutes les nouveautés sur :
MEGADRIVE.SUPER NITENDO.3DO

LE JAPON EN DIRECT

DEMON'S BLAZ

Parmi tous les jeux présentés sur le stand Capcom celui qui, sans nul doute, frappait le plus l'esprit était Demon's Blazon. Ce titre ne doit rien vous dire, mais celui de Ghouls'n Ghosts devrait être plus explicite. En effet, Demon's Blazon, après Ghouls'n Goblins et Ghouls'n Ghosts (Chomakaimura), est une sorte de numéro trois de la série.
J'écris "sorte" car il présente autant de similitudes que de différences!
Allons-y pour les ressemblances! Le concept du jeu est le même: un croisement entre un jeu de plates-formes et un jeu d'action/baston. A chaque niveau, vous vous frayez un passage jusqu'à la fin, où un gros boss immonde va vous faire passer un mauvais quart d'heure jusqu'à ce que vous ayez pigé le timing ou découvert ses points faibles. Dès le premier niveau, la ressemblance avec G'N G s'impose. De la même façon que les morts vivants surgissaient du sol, les fantômes se matérialisent autour de vous! Les graphismes portent la "patte" de la série G'N G avec son ambiance fantastico-moyenâgeuse sinistre à souhait! Les bonus et items à récupérer en tirant sur telle ou telle partie innocente du décor, l'action incessante, les attaques des adversaires qui pullulent et vous forcent souvent à vous réfugier dans la fuite en avant... tout cela rappelle immanquablement la mythique série de Capcom. Mais, d'autre part, il est difficile de parler de G'N G III, car le héros de l'histoire est différent. Sir Arthur, son armure et son caleçon ne sont plus de la partie! Les programmeurs n'ont cependant pas été chercher bien loin ce nouveau héros, puisqu'ils ont mis à contribution un des boss comme héros de cette cartouche! Enfin, "qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse!" Et, de ce côté-là, pas de problème! Capcom n'a pas failli à sa réputation! Je me soucie peu du personnage que je vais diriger pourvu que je trouve dans le jeu l'excitation et les heures de béatitude que j'ai eues avec la série des G'N G! Je veux même bien incarner la fiancée de Sir Arthur, pourvu qu'elle soit équipée correctement (d'un lance-flammes, par exemple!). Dans Demon's Blazon vous allez incarner un des anciens méchants des G'N G, FireBrand. Ce n'est pas la première fois qu'il prend du service. Il était également le héros de la série d'action/aventures Gargoyle Quest sur NES et Game Boy.

Ça ne vaut pas l'argenterie de Madame votre mère, mais ça, c'est du lustre! A voir le nombre de crânes qui ornent la chose ou les chaînes qui le rattachent au plafond, on peut deviner que le graphiste est un amateur de hardrock!

CAPCOM

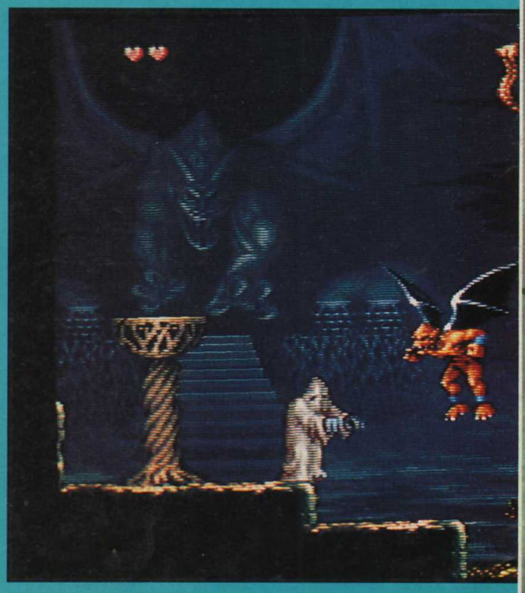
Demon's Blazon

ET UN BOSS DE FIN DE NIVEAU, UN!

Ce dragon mort vivant est un peu taquin. Les lambeaux de peau qui pourrissent peu à peu sur sa carcasse renforcent son côté "mutin". Il aime jouer, et surtout avec le feu! Mais ce n'est pas à vous qu'on va apprendre qu'un bon feu, entre amis, réchauffe toujours le cœur.

Coucou! Qui voila? Allez, on fait une risette au petit oiseau de feu pour la photo!

Méfiez-vous de la grosse bête: elle a plus d'un tour dans son sac!



ON

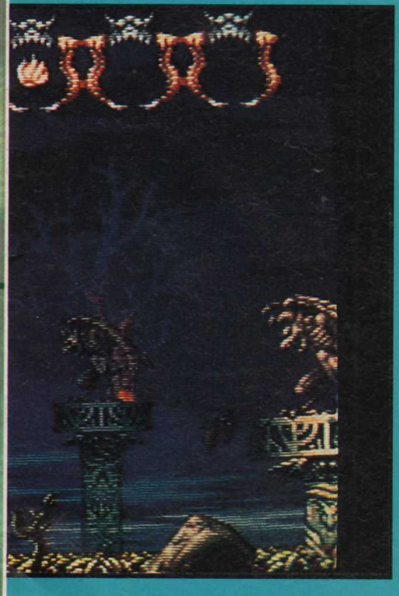
Voici le boss des statues. Ses attaques sont ultrarapides, mais il fonce droit devant! Ne cherchez pas à parer ses coups, mais évitez-les en sautant au bon moment, avant de lui envoyez quelques boules de feu bien senties!

Les revenants sont une plaie. Ces formes immatérielles se baladent un peu partout, puis tout à coup s'incarnent, surgissent du sol et se ruent sur vous. Faites attention à ne pas vous laisser encercler!

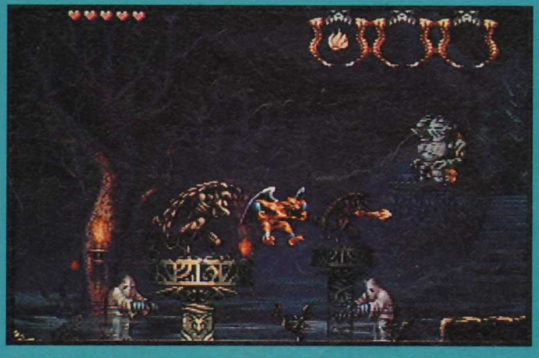
Au lieu de faire le malin, accroché à votre statue comme un singe à son arbre, vous feriez mieux de vous mettre au travail. Il vous faut détruire ses représentations de pierre, comme celles à droite et à gauche. Pour cela, placez-vous devant et, grâce à un des boutons du joypad, vous allez déclencher une attaque spéciale, qui réduit ses statues en miettes. La dernière révélera le boss himself!

Firebrand est particulièrement balèze. Si vous avez passé quelques heures à essayer de le renvoyer en enfer, vous devez avoir une idée de ce que je veux dire! Dans la nouvelle cartouche de Capcom, vous allez avoir besoin de quelque chose de sérieux pour passer ne serait-ce que le premier niveau. Et, sur ce chapitre, FireBrand ne craint personne. Ce charmant démon rouge, comme une écrevisse que l'on aurait dotée d'ailes et de l'haleine fétide de Niiico, a entre autres talents la possibilité de projeter des jets de flammes. Il peut aussi voleter, et se maintenir ainsi quelques instants dans les airs. Équilibriste hors pair, il peut rester accrocher à presque n'importe quelle surface, grâce à ses pieds griffus.

Si vous aimez le gore, vous allez adorer l'ambiance de Demon's Blazon! Pendant que vous sautez avec la grâce d'une biche d'un piton rocheux à l'autre, des bras décharnés d'écorchés vifs, os et muscles sanguinolents, tentent de vous entraîner dans l'abîme.



Admirez la qualité des décors d'arrière-plan! La plupart des niveaux sont de vé ritables œuvres d'art! Quand je pense à ce que les graphistes de Capcom vont nous offrir avec les consoles 32 bits et leurs millions de couleurs affichables, j'en frémis d'avance d'allégresse!



FireBrand possède la faculté de voler. Mais pas très haut... et pas longtemps.

Un boss se matérialise. Lui aussi veut sa ration de baffes et vous allez vous faire un plaisir de la lui donner!

T'AS QU'À VOIR TAKARA

Takara a été le premier éditeur à proposer sur les consoles de Sega et de Nintendo des adaptations de hits d'arcade de SNK. Depuis King of the Monsters, de nombreuses autres licences de jeux Neo Geo ont été adaptées par cette compagnie, qui conserve des liens privilégiés avec SNK. Lors de l'Omocha Show, le stand Takara semblait placé sous le signe de Garô Densetsu! Il y en avait pour tous les goûts! Pour les possesseurs de Super Famicom, de Game Boy, aussi bien que pour les segamaniaques. Les versions présentées allaient du classique Garô Densetsu jusqu'au tout récent Garô Densetsu Special!

Garô Densetsu n'est plus à présenter. En revanche, la version Special, disponible sur SFC, offre deux nouvelles options intéressantes, sans compter les améliorations portées à l'animation et aux graphismes, retravaillés. Tout d'abord, il est désormais possible de sélectionner la vitesse du jeu. Le mode 1 est le plus rapide, et donc le plus difficile! L'autre nouvelle option consiste en un Survival Mode. Il vous permet de constituer une équipe qui en affrontera une autre, gérée par l'ordinateur. Il vous faudra concevoir une stratégie pour remporter la victoire, choisir attentivement les combattants que vous allez sélectionner, ainsi que les techniques que vous désirez mettre en œuvre.

TAKARA

GARÔ DENSETSU SPECIAL (SFC)

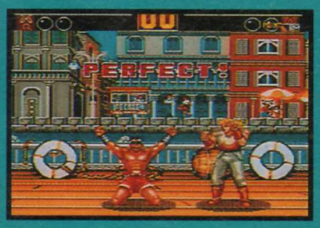
Tung Fu Rue s'est transformé en gros balèze. Rendu furieux par les coups que lui a portés Laurence, il tourne sur lui-même comme une toupie, l'expédiant hors de l'écran!

Terry, d'un coup de poing magistral, frappe le sol, déclenchant une onde de choc qui assomme Duck le punk.

En Corée, affrontement entre Big Bear et Kim, expert en taekwon-dô.

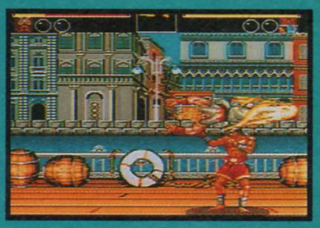
GARÔ DENSETSU 2 (MD)

Combats acharnés dans les arènes! Admirez Sonya à l'œuvre, et prenez-en de la graine.



Après quelques heures de pratique, vous pourrez faire des sans-faute!

Sonya, en signe de victoire, s'aère avec son éventail d'acier, le vaincu gisant à ses pieds.



Une attaque spéciale d'Andy: la Torpille de feu. L'adversaire a peu de parades.

GARÔ DENSETSU 2 (GB)

Les sprites de la Game Boy sont un peu petits, mais l'animation est très rapide.

Choisissez parmi ces huit combattants celui qui vous mènera à la victoire.

Le soleil se couche sur les aventures de Garô Densetsu. Nif.

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

EXCLUSIF MICROMANIA
1 AN DE GARANTIE SUR LA 3DO*

Console livrée avec
1 manette + les jeux Crash and Burn et John Madden Football !!

NOUVEAU
Payez en plusieurs fois avec la carte Aurore

JURASSIC PARK 349F

MEGARACE 375F

ROAD RASH 375F

LES NOUVEAUTES 3DO

Who Shot J. Rock	~~499 F~~	375 F
Doctor Hauzer	~~799 F~~	595 F
Shock Wave	~~499 F~~	375 F
The Horde	~~549 F~~	375 F
Out of this World	~~499 F~~	375 F
Wing Commander	~~499 F~~	375 F
Total Eclipse	~~499 F~~	375 F

Pistolet 3 DO disponible en magasin

* Console 3DO modifiée pour votre téléviseur PAL. Alimentation 220 volts. Instructions en français. Offre valable en magasin uniquement et dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 4 septembre 94.

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Mo George V
Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA

OFFRE EXPLOSIVE !
Gratuit
pendant tout l'été !

Des milliers de Figurines et de Ramicards Dragon Ball Z avec l'achat de certains jeux dans tous les magasins Micromania**

**Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 4 septembre 94

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

C+34 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ CD 32 ☐ Super Nintendo ☐ Macintosh ☐ 3DO

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

SUPER STREET FIGHTER II

LE HIT DES HITS ! **NOUVEAU**

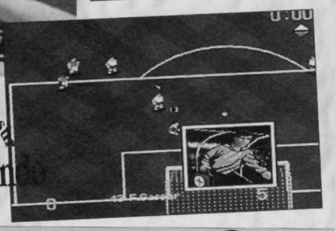
Une cartouche de 40 mégas qui inclut toutes les nouveautés de la version Arcade ! Des graphismes d'enfer et de l'action !!

WorldCupUSA94

Le jeu officiel de la Coupe du Monde ! Cette simulation fait honneur à la Coupe du Monde ! Techniquement très réussie, une multitude d'options, une jouabilité d'enfer, ce jeu satisfera tous les fanas de football !!

NOUVEAU

Disponible aussi sur Super Nintendo



* Valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 4 septembre 94

Les Mega Tops Micromania

DRAGONBALL Z

L'adaptation sur votre Megadrive du fameux Hit Super Nintendo. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Un fameux Hit en perspective. Ce jeu, disponible à la fin de l'été est un modèle d'animation et de graphisme : un véritable dessin animé interactif !

FIFA FOOTBALL

Une simulation révolutionnaire ! Electronic Arts, le maitre des simulations sportives, a réalisé un chef-d'oeuvre. Vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs en même temps grâce à l'adaptateur 4 joueurs.

DUNE 2

Un hit micro adapté sur votre Megadrive. Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif !

FATAL FURY 2

Un jeu de combat réellement bon. Une animation parfaite, 12 adversaires au menu, un mode versus, un mode tournoi ... tout pour plaire !

STREET OF RAGE 3

Vous découvrirez une multitude de détails et de nouveaux coups spéciaux dans ce nouvel épisode et une innovation de taille vous permet de jouer en mode versus.

PETE SAMPRAS TENNIS

Un super jeu de tennis qui privilégie la jouabilité ! Tous les coups du tennis avec un réalisme étonnant plus un quadrupleur intégré dans la cartouche même !

PIRATES OF DARK WATER

Un super jeu d'action réalisé par Sunsoft. Des graphismes superbes pour une course contre le temps et contre Bloth et ses pirates à la recherche du trésor de Rule !

INCREDIBLE HULK

Le héros des Mervels Comics ! Le fameux Brice Banner se transforme une fois de plus en super géant vert dans un jeu d'action délirant !

LANDSTALKER

Une superbe aventure/action réalisée par "Climax". Vous incarnez Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor.

NBA JAM

Choisissez 2 joueurs parmi 54 Stars de la NBA et 27 équipes du championnat 94 ! Jouez à 3 ou 4 avec les adaptateurs Megadrive et Super Nintendo !

SONIC 3

Des décors inédits ! De nouveaux ennemis ! Un mode 2 joueurs d'enfer et un nouveau bonus en 3D qui vous rendra complètement dingue.

GROUND ZERO TEXAS

Une nouvelle étape franchie avec ce jeu dans le film interactif ! Une combinaison de jeu de tir et de jeu d'action ou vous devrez progresser correctement dans le scénario proposé.

LUNAR

Une nouveauté pour votre Méga CD aux graphismes fantastiques qui vous emmène dans une aventure extraordinaire ! Un véritable jeu de rôle !!

TOM CAT ALLEY

Une simulation de vol top pour votre Mega CD ! Un véritable film interactif à la bande sonore parfaite qui vous plonge à 100% dans l'action !

PRIZE FIGHTER

Un super jeu de boxe réalisé à partir de séquences vidéo ! Une véritable simulation de boxe interactive.

Virtua Racing VR

NOUVEAU

LA SIMULATION DE F1 PAR SEGA !

Une adaptation parfaite de la borne d'arcade. Seul ou à 2, les sensations sont garanties.

STAR WARS

Vivez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalée. Un hit sur PC CD Rom parfaitement adapté pour votre MegaCD !

MEGARACE

Un jeu d'une nouvelle génération qui ouvre la voie aux jeux de demain sur CD Rom. Des graphismes futuristes précalculés à l'aide de 3D Studio qui vous permettront d'évoluer sur 16 circuits pour des courses délirantes !

MEGADRIVE

Offre exclusive

35F seulement avec l'achat * d'un jeu Megadrive

Manette Pro 4

Pulvérisez tous vos scores avec cette manette ergonomique ! Les atouts : 3 boutons à gachette et 3 à vitesse turbo; une fonction ralenti, 2 vitesses turbo, un stick amovible; un control pad 8 directions.

GAGNEZ * LE JEU WORLD CUP USA 94 DES GAMEBOY DES GAMEGEAR SUR 3615 MICROMANIA

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 4 septembre 94 - Offre manette non cumulable avec une autre offre manette

Des Mega Promos* à partir de 149F

149F

FANTASTIC DIZZY
Explorez des mines de diamants mystérieuses, des cavernes fabuleuses, la tanière du dragon et le château dans les nuages.

199F

COOL SPOT
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer! Des graphismes, une musique et une animation démente !

179F

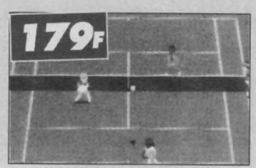
KID CHAMELEON
Un jeu de plateforme complétement fou ! Plus de 100 niveaux à travers 1850 ecrans de décors dingues. La subtilité consiste à savoir utiliser les bons équipements au bon moment .

199F

BUBSY
Vous incarnez un chat complétement fou : il ne connait aucune discipline. Il devra parcourir des clairière avec de passages secrets, des fêtes

149F

GUNSHIP 2000
Le top des simulations d'hélicoptère ! Vous devrez faire preuve de toutes les qualités requises à un pilote pour remplir avec succés les différentes missions proposées.



179F

GRAND SLAM TENNIS
Montez au filet avec Jennifer pour arracher une victoire dans un tournoi du grand chelem. En simple ou en double, les adversaires seront redoutables sur terre battue, gazon et surface synthétique.

199F

CRUE BALL
Une merveille de flipper ! 9 niveaux sensationnels de jeu ! Une entrée spéciale de Mötley Crue, Alister Fiend !

179F

BATMAN RETURNS
Batman doit affronter le coriace Pingouin alors que celui ci est accroché à des cordes.

199F

MICKEY ET DONALD
Retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !

179F

GLOBAL GLADIATOR
Mick et Mack vont nettoyer la terre de ses cochoneries polluantes. Vous n'aurez pas le temps de souffler tant la tâche est immense.

179F

LHX ATTACK CHOPPER
Avez vous déjà ressenti le souffle du diable à vos trousses ? Grimper dans le cockpit du LHX Apache, l'hélicoptère le mieux préparé.

179F

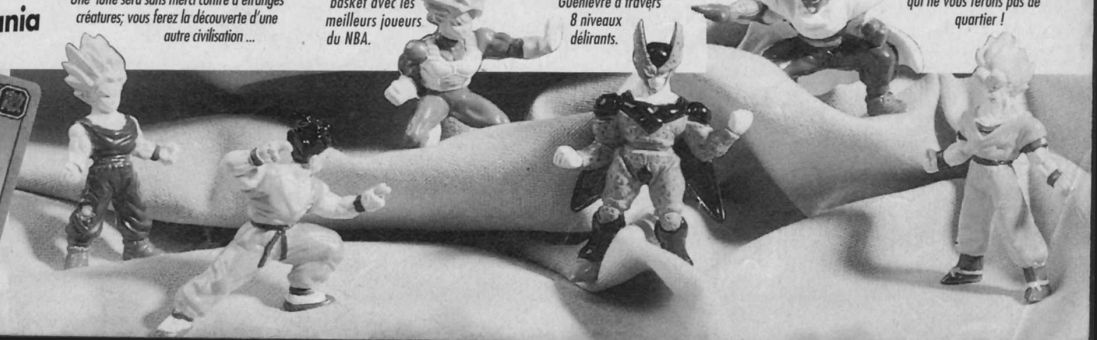
JOE MONTANA 93
Toutes les 28 équipes de la NFL en formations pro pour l'attaque et la défense ! Améliorez vos stratégies en mode Exhibition.

OFFRE EXPLOSIVE !

Gratuit pendant tout l'été !

Des milliers de Figurines et de Ramicards Dragon Ball Z avec l'achat de certains jeux dans tous les magasins Micromania**

**Offre valable dans la limite des stocks disponibles



179F

ANOTHER WORLD
Une aventure démente ! Vous êtes dans un monde où le danger surgira à chaque instant: Une lutte sera sans merci contre d'étranges créatures; vous ferez la découverte d'une autre civilisation ...

249F

BULLS VS BLAZERS
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.

179F

GHOULS' N GHOSTS
Vous êtes Arthur, le chevalier le plus courageux du royaume. Partez à la rescousse de la Princesse Guenièvre à travers 8 niveaux délirants.

179F

G LOC
Le top du jeu d'arcade adapté sur megadrive. Vous pilotez un avion de chasse et combattez des ennemis qui ne vous ferons pas de quartier !

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

SUPER STREET FIGHTER II

LE HIT DES HITS !

Une cartouche de 40 mégas qui inclut toutes les nouveautés de la version Arcade ! Des graphismes d'enfer et de l'action !!

NOUVEAU

NOUVEAU DRAGON BALL Z 2

(La Légende de Saien) sur Super Nintendo

Un titre pour les fanas de Street Fighter 2 pour 1 ou 2 joueurs. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !

Disponible aussi sur Megadrive

GÉNIAL ! La BD Manga avec le jeu !!

LES SUPER TOPS MICROMANIA

NEW

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Un fameux hit en perspecyive. Disponible fin de l'été, c'est un véritable dessin animé interactif. dans cette version vous devrez chercher la sortie ou le Boss pour parvenir à la fin de l'aventure.

HIT

WORLD CUP USA 94

Le jeu officiel de la coupe de monde de football ! Et cette simulation fait honneur à la coupe du monde ! Techniquement trés réussie, cette

HIT

MYSTICAL QUEST

Un jeu d'aventure tout en Français ! Incarnez unjeune guerrier qui doit récupérer les 4 diamants élémentaires du feu, de l'air, de l'eau et de la terre.

NEW

STUNTCAR FX

La nouvelle simulation de course par Nintendo. Ce jeu intègre le nouveau processeur FX 2 hyper performant pour des courses d'une rapidité et d'une fluidité démente !

HIT

FIFA INTER. SOCCER

Une simulation de football révolutionnaire ! Un chef d'oeuvre : 4 joueurs en même temps grâce à l'adaptateur 4 joueurs !

NEW

SOCCER SHOOT OUT

Un jeu de football réalisé par Capcom qui apporte un mode original : le foot an salle. Faites rebondir la balle contre les murs et trompez votre adversaire.

NEW

HYPER VOLLEYBALL

3 modes de jeu, des équipes personnalisées, des conseils de l'entraineur et la possibilité de sauvegardes par mots de passe.

HIT

MEGAMAN X

Vous dirigez le fameux Megaman contre le sinistre Sigma et son armée de Maverick Reploids qui ont envahi le monde !

HIT

SECRET OF MANA

Un super jeu d'aventure à la Zelda. Vous pourrez contrôler 3 personnages à la fois, utiliser des pouvoirs magiques...

HIT

SUPER METROID

Un hit de la NES adapté sur votre console super nintendo ! Une réussite avec encore plus d'action, encore plus d'options, encore plus de rapidité !

HIT

FATAL FURY 2

Une animation parfaite, 12 adversaires au menu, un mode versus, un mode tournoi ... tout pour plaire !

HIT

SKY BLAZER

Vous êtes le Prince d'un superbe royaume et devez délivrer votre Bien aimée ! 15 niveaux

OFFRE EXPLOSIVE !

Gratuit

pendant tout l'été !

Des milliers de Figurines et de Ramicards Dragon Ball Z avec l'achat de certains jeux dans tous les magasins Micromania**

***Offre valable dans la limite des stocks disponibles*

HIT

NBA JAM

Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes Stars de la NBA et les 27 équipes officielles du championnat 94 !

HIT

ROCK'N ROLL RACING

50 courses sur 6 plaénetes différentes, face à 3 concurrents terribles. Envoyez vos missiles, posez vos mines, poussez vos adversaires

HIT

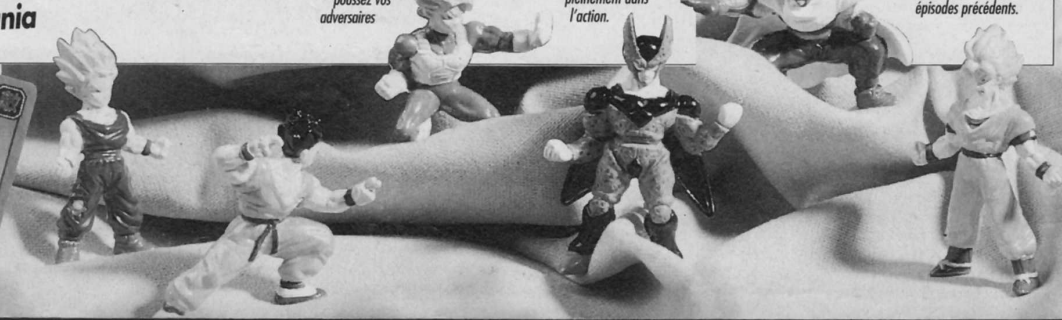
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE

La suite du fameux Star wars! Ce second épisode est inspiré du 2e volet de la fameuse Saga. Une bande son superbe vous permettra de rentrer pleinement dans l'action.

NEW

FATAL FURY SPECIAL

La toute nouvelle version de Takara ! Après Fatal Fury et Fatal Fury 2, voilà Fatal Fury Spécial : une cartouche de 32 MB incluant les 15 personnages des 2 épisodes précédents.



* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 4 septembre94.

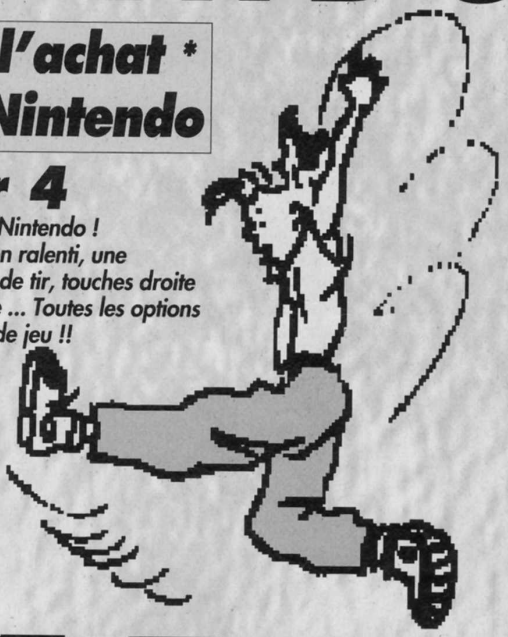
SUPER NINTENDO

Offre exclusive MICROMANIA

39F seulement avec l'achat * d'un jeu Super Nintendo

Manette Super 4

Une nouvelle manette pour votre Super Nintendo ! Un control pad 8 positions, une fonction ralenti, une fonction turbo, 4 touches individuelles de tir, touches droite et gauche à détente, un stick amovible ... Toutes les options indispensables à une bonne manette de jeu !!



990F

La Super Nintendo

+ FIFA Soccer (ou World Cup USA 94) + Street Fighter 2

Offre exclusive* Micromania COUPE DU MONDE

AD 29 TURBO
49F avec l'achat d'1 jeu GRATUIT avec l'achat de 2 jeux

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 4 septembre 94 - Offre manette non cumulable avec une autre offre manette

Des Super Promos* à partir de 149F

199F

TURTLES NINJA 4

La Statue de la Liberté a disparu ! Le super jeu d'arcade adapté sur votre console. Sur un scrolling horizontal vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja.

199F

BEST OF BEST KARATE

Après vous être entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.

199F

BLUES BROTHERS

Ils sont là! Ils arrivent! Nos 2 musiciens bruyants et maladroits prêts à faire les pires bêtises pour mettre à bout de nerf toutes les polices de la ville.

149F

SUPER R TYPE

Sur un scrolling horizontal votre vaisseau spatial détruit tout ce qui s'oppose à sa progression. Il pourra s'équiper d'armes de plus en plus dévastatrices. Dément !!

199F

ADDAMS FAMILY

La famille Addams a été kidnappée. Gomez (vous) devra éviter toutes sortes de monstres et chercher des indices pour mener à bien sa mission.

199F

LEMMINGS

Le principe du jeu est simple mais infernal : par divers moyens (en creusant, à l'aide de bombes..) vous mènerez une colonie de petits êtres stupides, les lemmings, à un point très précis.

199F

MAGIC SWORLD

La force du mal est devenue majoritaire sur la terre. Vous êtes un chevalier courageux qui lui seul possède l'épée magique. Vous seul pourrez triompher des forces du mal !

199F

SUPER DOUBLE DRAGON

Billy et Jimmy sont de retour ! Spécialistes en Arts Martiaux, vous dvrez libérer votre soeur retenue prisonnière par la mafia. Votre maitrise des arts martiaux sera votre plus grand atout.

199F

SUPER GOAL

Faites votre choix parmi 24 équipes internationales. 3 modes de jeu, 3 vues différentes du terrain, une fonction "Instant replay", 4 formes de stratégies et tous les coups du football !

199F

SUPER PANG

Un jeu de plateforme génial ! Des bulles, grosses et petites se déversent sur 99 niveaux. Parcourez le monde à la recherche de nouvelles batailles de bulles explosives !

199F

TOP GEAR

Bravo ! Vous vous êtes qualifié à la course de voitures la plus folle qui soit ! Vous concourrez sur plus de 30 circuits différents et tout ça contre l'ordinateur ou contre un autre joueur.

199F

UN SQUADRON

Combattez pour la liberté à bord de votre avion dernier cri de la technologie. Dégommez tout sur votre passage sur huit niveaux différents à travers des forêts, des déserts...

199F

WWF WRESTLEMANIA

Montez sur le ring et défiez une de ces bêtes du catch. Toutes sortes de prises sont possibles représentées par de superbes graphismes.

199F

THE SIMPSON'S

Bienvenue dans le monde délirant de Bart. Il doit retrouver ses devoirs perdus à travers 9 niveaux, tous plus délirants les uns que les autres.

GAGNEZ LE JEU WORLD CUP USA 94 SUR 3615 MICROMANIA

199F

SUPER ALESTE

Le shoot 'em up à posséder sur votre Super Nintendo ! Des Sprites géants qui bougent dans tous les sens, une super musique, des armes variées !

199F

STREET FIGHTER 2

Les combattants parcourent le monde pour se rencontrer et se mesurer. Choisissez un combattant aux techniques et coups bien particuliers.

149F

ROBOCOP 3

Robocop le flic métallique de Détroit traque les dealers aux 4 coins de la ville. Armé et redoutable, ce jeu d'action vous tiendra en haleine pendant de longues heures.

199F

RIVAL TURF

Vous êtes déterminé à éliminer les loubards du gang de Big Al. Vous aurez la possibilité de faire appel à un 2e joueur. Vous combattrez sur 6 niveaux différents sur des décors trés soignés.

249F

MORTAL KOMBAT

Une conversion admirable du jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent des jeux video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

199F

KRUSTY FUN HOUSE

Un jeu d'arcade comportant plus de 60 niveaux délirants grouillants de vermine et d'obstacles imprévus avec votre héros Bart Simpson's !

Offre exclusive* Micromania !

WORLD CUP USA 94 ~~499F~~ 379F

Nosferatu

Nosferatu est très largement inspiré d'un des plus célèbres jeux sur ordinateur, Prince of Persia, apparu au début des années quatre-vingt sur Apple IIe. Il s'agit de guider le héros à travers une série de labyrinthes, de galeries et de couloirs. Celui-ci peut se battre à coups de pied ou de poing. Le succès et la renommée de ce jeu sont dûs à la qualité de son animation. Chaque mouvement du héros, que cela soit pour sauter, avancer pas à pas, se battre ou courir, est décomposé en une série d'étapes intermédiaires qui donnent toute sa fluidité au déplacement du personnage. On a vu aussi soigné que dans Flashback, c'est vous dire! Le second ingrédient qui a assuré la gloire de Prince of Persia, surtout de Prince of Persia 2, n'est autre que la série de pièges et de chausse-trapes, qui rendent la progression à travers le jeu particulièrement périlleuse. Il est très facile de mourir dans ce jeu, et ce très souvent et de manières variées! Un saut mal estimé, et vous vous écrasez au fond d'une trappe. Un pas imprudent, et votre cadavre, empalé sur un pic qui aura surgi du sol, va rejoindre la série de squelettes qui achèvent de blanchir dans les oubliettes du château!
Nosferatu, sorte de clone, mais un clone encore plus soigné que l'original, reprend donc tous les ingrédients d'un jeu qui a fait ses preuves. Les graphismes des écrans sont aussi splendides que détaillés. Les murs sont parsemés de petits détails qui contribuent à cette ambiance chaleureuse particulière aux films d'horreur: chaînes et menottes suspendues aux murs, portes ensanglantées, éclairage vacillant des torches enfumées... L'aspect des murs des différents châteaux est aussi beaucoup plus varié et recherché que dans Prince of Persia. L'introduction fait appel à une série d'images digitalisées du plus bel effet, qui nous conte l'histoire de Nosferatu, prince de la nuit. Dans un pays reculé, la Transylvanie, les journaux locaux relatent depuis quelque temps la disparition de jeunes filles les nuits de pleine lune. Elles ont généralement été aperçues pour la dernière fois à proximité de l'un des six vieux châteaux qui se trouvent dans ce coin des Carpates. La dernière à avoir disparu n'est autre que votre fiancée! Vous vous précipitez dans le premier de ces châteaux abandonnés pour tenter de la retrouver. Il vous faudra les parcourir tous de fond en comble avant de parvenir jusqu'à Dracula, et votre promise. A la fin de chaque bâtisse explorée, vous combattrez un boss de fin de niveau.

ILS BOSSENT DEHORS!

Les boss de fin de niveau vous attendent aussi aux alentours des châteaux, alors que vous pensiez vous en être sorti sain et sauf! Devant une superbe digitalisation des grilles de cette antique forteresse, il vous faudra affronter ce loup-garou qui fait des bonds impressionnants.

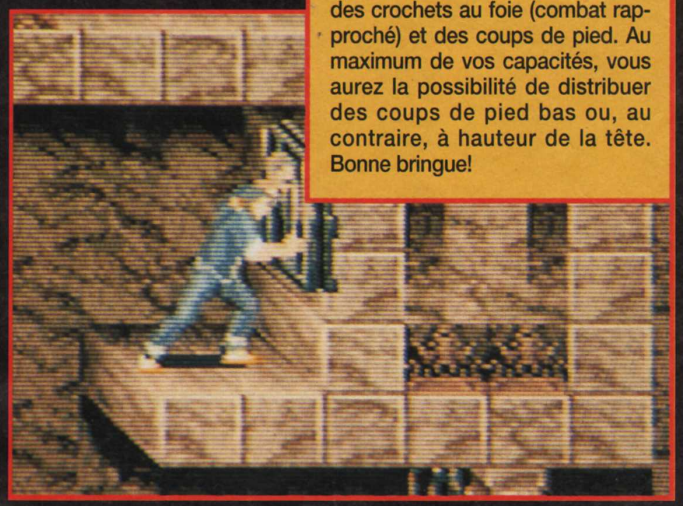
SETA/SFC

septembre au Japon

Pièges et créatures monstrueuses n'attendent que John!

CRISTAL MAJEUR

En fait de bonus, vous découvrirez au cours de votre progression des coffres. Ceux-ci renferment des cristaux. En les récupérant, vous améliorez vos talents de combattant, car, au départ, vous n'avez droit qu'aux coups de poing directs. En accumulant les cristaux, vous pourrez décocher des crochets au foie (combat rapproché) et des coups de pied. Au maximum de vos capacités, vous aurez la possibilité de distribuer des coups de pied bas ou, au contraire, à hauteur de la tête. Bonne bringue!



CANAL 21 CANAL 21

Comment RENCONTRER des filles !
36 70 21 07

DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMIS
36 70 21 12
BOÎTE AUX LETTRES VOCALE

ETES-VOUS PRÊT POUR VOTRE PREMIÈRE FOIS ?
36 70 21 07

Vous voulez gagner une console 3DO?
36 68 21 88

Affrontez ALIEN
36 68 80 33
Vous pouvez gagner des consoles 16 bits, des jeux et des Tee- Shirts !

Comment avoir du succès auprès des filles !
36 70 21 07

Gagnez, avec COOL SPOT, c'est super COOL !
36 68 88 08
Trouvez les spots et gagnez une console de jeux et des T-shirts
Virgin Interactive entertainment

CANAL 21 CANAL 21

EXCLUSIF
BOXPHONE

NOUVEAU
Créez votre répondeur personnel ! Laissez et Recevez des messages confidentiels au
36 68 21 41

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK
36 68 21 88

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles
36 70 21 01

VOUS VOULEZ GAGNER UNE CONSOLE
MEGA CD II ?
36 68 21 88

Je n'ai pas encore eu de rapports.
SUIS-JE NORMAL ?
36 70 21 01

J'AI HONTE car je ne sais pas danser !
36 70 21 01

Comment les filles aiment être séduites
36 70 21 07

Comment organiser votre PREMIER rencart !
36 70 21 01

Vous voulez gagner une console NÉO GÉO ?
36 68 21 88
ARSENIC

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE !
36 70 21 07

COMMENT EMBRASSER LES FILLES !
36 70 21 01

3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 161
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

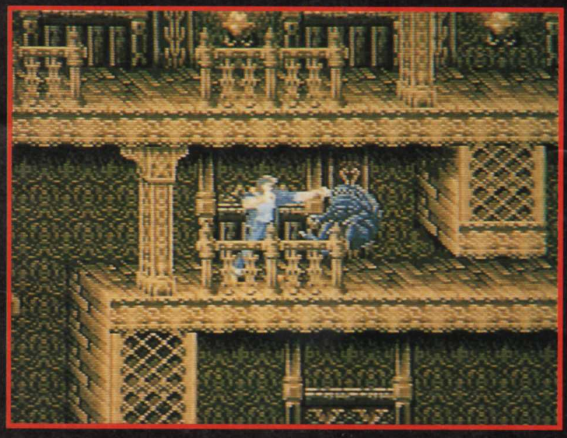
UNE GENÈSE DIFFICILE!

Nosferatu est un Prince of Persia dix fois plus soigné: admirez le détail des crânes au fond de la fosse, le halo de la torche sur les murs...

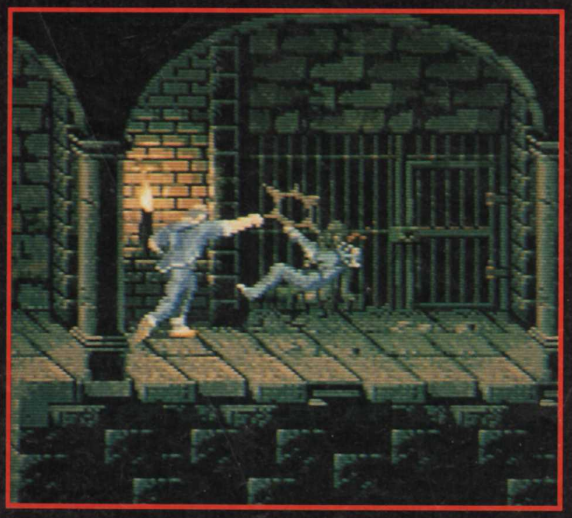
Voici une photo de la version Megadrive de Prince of Persia, testée dans Consoles+ n° 29. Jugez par vous-même...

Nosferatu est une des cartouches qui a moisi le plus longtemps au fond d'un tiroir avant d'être commercialisée! Souvenez-vous: dans vos premiers numéros de Consoles+ (une valeur sûre pour les collectionneurs!), voilà trois ans, je vous parlais déjà de ce jeu, qui était à l'époque bien avancé! Trois ans après, il est enfin officiellement annoncé. Que s'est-il donc passé? Il semble que Seta ait rencontré des difficultés dues à la grande ressemblance de son jeu avec Prince of Persia. Quoi qu'il en soit – accord discret signé entre les deux éditeurs ou que Seta ait dû procéder à certaines modifications pour rendre sa cartouche un peu plus "originale" –, le résultat est le même: Nosferatu est un mort-vivant qu'on n'attendait plus!

Les cryptes du château sont particulièrement malfamées. Mais un coup de pied dans les gencives, même celles d'un mort-vivant, a toujours un effet garanti!

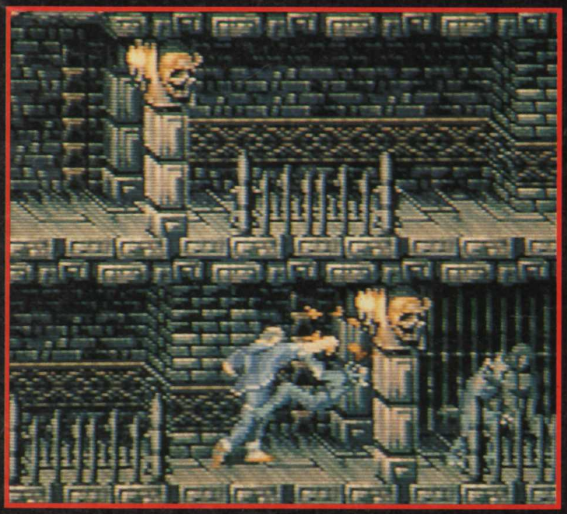


Décors superbes et action à la Prince of Persia!



Lorsque vous passez devant certains cachots, les prisonniers implorent votre aide. Cela ne doit pas refroidir votre ardeur pour autant car les créatures aux ordres de Dracula pullulent dans les couloirs.

La distribution de baffes se poursuit dans les entrailles du château, compliquée par la présence de pics et de pals qui surgissent des murs à intervalles réguliers.



PAS DE RECREATION SUR CE COURT-LA!

Classé numéro un mondial*, Pete Sampras, dit le "Revolver", est capable de transformer une balle de tennis en véritable missile balistique. Lorsqu'il appuie sur la détente, vous avez intérêt à dégager.

Les services sont impitoyables, sans parler des coups droits et des revers imparables. Quant aux smashs, ils sont tellement puissants qu'ils font frémir les ramasseurs de balles. Tout y est: du tennis pur et dur.

Pete Sampras Tennis est agrémenté de voix échantillonnées interactives et de nombreux effets sonores réalistes. Parmi les multiples options, on peut citer: effet de la balle, 18 tournois internationaux, possibilité de revoir l'action, et un répertoire de coups à faire tomber les bras des joueurs français!

Pete Sampras Tennis sort sur la nouvelle J-Cart, une cartouche révolutionnaire avec deux connecteurs de joypad supplémentaires incorporés, ce qui permet de jouer à quatre en même temps. Pas besoin d'adaptateur; il vous suffit de brancher les joypads pour vous catapulter tous les quatre sur le court.

Le suprême jeu de tennis est arrivé et vous lance un défi. La balle est dans votre camp!

Sortie sur MD – 26 Mai
Sortie sur GG – 19 Août

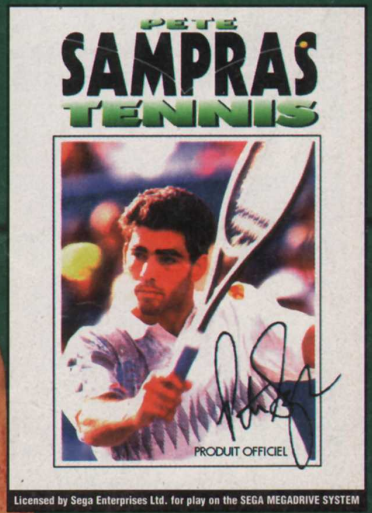
"Le Meilleur Jeu De Tennis est... Pete Sampras Tennis"
JOYPAD **89%**

"Indetronable!!!"
CONSOLES+ **89%**

PLAYER ONE **90%**

MICRO KIDS **18/20**

"La maniabilité est surprenante car elle permet de faire les mêmes coups que si vous jouiez en vrai"
MEGAFORCE **90%**



Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM

J-Cart
DE 1 A 4 JOUEURS
BRANCHEZ JUSQU'A 2 JOYPADS SUPPLEMENTAIRES SUR LA CARTOUCHE DE JEU
Pas besoin d'adaptateur

Codemasters

Sportsmaster
IT'S NOT JUST A GAME

CODEMASTERS – Tél: 72 02 59 17 Fax: 78 49 08 80

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1994. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, J-Cart and Pete Sampras Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence. * Numero 1 mondial – corriger au moment de l'impression.

LE JAPON EN DIRECT

SUPER FORMATIO

Avec la coupe du monde de football, les simulations de ballon rond fleurissent comme les cadavres des cartouches mutilées après le passage de Ze Killer! Human, "ze-spécialist-of-ze-simulation-z'à-l'est-du-Rio-Grande", s'est attelé à la tâche et nous a pondu un petit Super Formation Soccer' 94 juste à temps pour la coupe!

Parmi une myriade de concurrents, la cartouche de Human compte sur deux ou trois petites options ou originalités pour "faire son trou", à côté d'une série de caractéristiques standard que l'on retrouve dans n'importe quelle simulation de ce sport (goal manuel ou automatique, choix des équipes et du type de formation, durée du match, prise en compte des fautes...)!

La visualisation du terrain utilise le mode 7, et permet un affichage selon un angle intéressant, en pseudo-3D, qui réussit à retranscrire fidèlement l'impression des dimensions imposantes d'un vrai terrain de football. En contrepartie, les joueurs, aux sprites trop petits, ont l'air un peu perdu au milieu de ce terrain géant. La plupart des autres jeux de football proposent l'inverse: une portion congrue de terrain dévoilée, mais des joueurs aux sprites plus imposants.

Super Formation Soccer' 94 gère jusqu'à quatre joueurs différents. On peut jouer à deux contre l'ordinateur, ou bien à deux joueurs contre deux. Il est même possible de laisser votre SFC s'exprimer en lui demandant de gérer les deux équipes qui vont s'affronter!

Grâce à diverses combinaisons des boutons du joypad, vous pourrez contrôler un nombre impressionnant de passes, de dribbles ou d'user de techniques plus exotiques, tel le célèbre "poulpe brésilien"! Cette technique des joueurs-ninjas brésiliens consiste à placer discrètement sur le terrain un numéro de Consoles+ sur le passage du joueur de l'équipe adverse qui a le ballon. Quand celui-ci se précipite sur les articles passionnants de cette glorieuse revue, subtilisez-lui discrètement la ba-balle pour aller marquer un but! Toute la difficulté vient du fait qu'il vous faudra, après, récupérer votre C+. Si, généralement, votre adversaire se fait sans trop de problème à l'idée de perdre un match, il refuse en revanche de lâcher le numéro de C+ qu'il est en train de dévorer!

L'arbitre vient de siffler un penalty. Un des joueurs, fauché par un adversaire, git encore sur la pelouse!

Les principaux pays sont représentés par leur équipe nationale.

Un Argentin a bien essayé de vous dribbler, mais c'était mal vous connaître! La balle au pied, vous contre-attaquez en direction des buts de l'équipe adverse.

Pour chaque équipe, vous pouvez décider de la position des différents joueurs. Je vous conseille néanmoins d'attendre la sortie française de Super Formation Soccer pour vous y retrouver...

Dommage! Il s'en fallait de peu que vous ne trompiez la vigilance du gardien de but!

HUMAN/SFC
disponible au Japon

N SOCCER'94

Les sprites de Super Formation Soccer' 94 ne sont pas très gros, mais la représentation du terrain y gagne en originalité, comme vous pouvez le voir sur cet écran, où le terrain s'affiche d'un bout à l'autre!

Après chaque but marqué, vous avez droit au traditionnel petit tour d'honneur du terrain, bras levés au ciel pour recevoir les acclamations de la foule en délire!

Vous contrôlez ici votre gardien de but manuellement, et avez décidé de lui faire effectuer une sortie courageuse, mais combien risquée...

En pleine course, alors que les joueurs de l'équipe adverse se dépêchent de regagner leurs positions de défense, votre n° 9 vient de shooter en direction des buts.

Même si Super Formation Soccer' 94 ne se déroule pas sur plein écran, le recours au mode 7 et la représentation du terrain en font un jeu agréable.

SAT·ELITE

15 BD VOLTAIRE
75011 PARIS
Tel : 48 06 70 70
Fax : 48 06 70 80

Vente NEWS US/JAP/FR
NEUF & OCCASION
Reprise & échange
Vente par correspondance

Super titre ...!
SUPER STREET FIGHTER 2
(Téléphonez au 48 06 70 70 et réservez)
et le DBZ Action 2 en Français

S.NINTENDO / S.FAMICOM

Super Street Fighter 2 (Jap & US)	TEL
Dragon Ball Z 2 (FR)	TEL
Bomberman 2 (Jap)	599 F
Yuyu Hakusho 2 (Jap)	TEL
Super Metroïd (US)	499 F
Fifa Soccer (FR)	449 F
World Cup US 94 (FR)	499 F
Agassi Tennis (FR)	499 F
Ranma 1/2 4 (Jap)	599 F
Muscle Bomber (Jap)	599 F
World Heroes 2 (Jap)	TEL
Samouraï Shadown (Jap)	TEL
FX Trax (Jap)	589 F
Final Fantasy 6 (Jap)	699 F
Adaptateur 60 Hz	99 F

MEGADRIVE

Nitro 2	129 F
Virtua Racing	549 F
Dragon Ball Z (Jap)	399 F
Fatal Fury 2 (Jap)	TEL
Sampras Tennis	499 F
Mr Nutz	TEL
Dune 2	489 F
Art of Fighting	499 F

NEO GEO

Super Side Kick 2	1490 F
World Heroes 2 Jet	1490 F
Art of Fighting 2	1490 F
Top Hunter	1490 F

et aussi NEC, 3 DO, Mega CD, etc ...
Grand choix en occasion sur les jeux et consoles toutes marques !

BON DE COMMANDE
à renvoyer à
Sarl A.S - SAT.ELITE GAMES
15 bd Voltaire - 75011 Paris
Téléphone : 48 06 70 70
Dans la limite des stocks disponibles.
Prix modifiables sans préavis.
Livraison 48 Heures chrono

Désignation	Prix
C+34 TOTAL + frais de port	

Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... CP/_/_/_/_/_/
Ville..... Tél .....
Règlement : ❑ Chèque ❑ Mandat-Lettre
❑ CB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/
Signature :

LE JAPON DIRECT

APPLESEED, LE MANGA

士郎正宗*

*Ces signes cabalistiques signifient "Shirô Masamune" en kanji.

LES MANGAS JAPONAIS À LA SAUCE CYBERPUNK

Les mangas nippons deviennent, depuis quelques années, de plus en plus populaires en France. Les raisons à ce développement sont multiples. Il faut d'abord savoir que "mangas" (bandes dessinées) et "animés" (dessins animés) entretiennent des relations très étroites. Un manga célèbre donne souvent lieu à une série TV. Le Japon est désormais le premier producteur de dessins animés au monde et les télés françaises vont se fournir là-bas, transformant des centaines de milliers de téléspectateurs français en fans de dessins animés japonais!

D'autre part, les jeux vidéo profitent de plus en plus de la vogue des dessins animés, et les licences de personnages connus sont vendues à prix d'or (il suffit de mentionner Ranma 1/2, Sailor Moon, Doreamon, Patlabor)...

Enfin, Glénat, pour ne pas le citer, déploie tous ses efforts pour importer et traduire certains parmi les meilleurs mangas japonais. "Akira" a été le premier à débarquer dans l'Hexagone, suivi des séries des "Dragon Ball" et de "Ranma 1/2". Le prochain n'est autre que le "fabulissimégacool" "Appleseed"!

LA GENÈSE

Appleseed sortira, à peu près au même moment, en manga en France, et en jeu vidéo au Japon! Appleseed est une saga qui comporte actuellement cinq volumes. Elle a débuté en 1985 et le dernier épisode date de 1992.

"Appleseed" se déroule dans les années 2000. Le monde est divisé en quatre blocs: les Etats-Unis, l'Amérique du Sud, la Communauté européenne et l'Asie. La planète a été le théâtre d'une série de conflits, et la plupart des grandes métropoles sont dévastées et laissées à l'abandon.

Une île, Olympia, est le dernier bastion de la civilisation. En plein océan Atlantique, elle a su en effet préserver une civilisation technologiquement très avancée, gérée par un ordinateur hyperpuissant, Gaïa, et une assemblée de Sages. Mais ce havre de paix est menacé par le chaos qui l'environne. C'est pour cela que l'île entretient une force paramilitaire composée de policiers de choc, les Swats. Les deux héros principaux de la série sont Deunan Natsu, une experte en contre-terrorisme de 23 printemps, et Briareos, un cyborg de 32 étés, humain bardé de prothèses de métal qui en font un adversaire redoutable.

Dans le premier épisode, après quelques pérégrinations, ils sont récupérés par un dénommé Hitomi qui leur propose de devenir citoyens d'Olympia et de travailler pour la police de l'île. Dès leur arrivée, ils trouveront moyen de faire échouer une tentative de prise de contrôle de Gaïa, l'ordinateur central. Dans les épisodes suivants, les forces de police démantèlent un gang qui s'adonne à des expériences sur des mutants, mais ceux-ci s'échappent et sèment la panique dans Olympia. Puis l'île subit des attaques de commandos terroristes, une tentative de dictature provenant du sein même de l'élite dirigeante...

Appleseed a été la première publication de Shirô. Avant celle-ci, il avait collaboré à une série de fanzines nippons. Son travail est assez diversifié puisqu'il a réalisé des œuvres aussi différentes que la série "Appleseed", sombre et violente, et "Dominion", une parodie loufoque aux graphismes plus "cartoons". Par ailleurs, on lui doit un animé ("Black Magic") et il a travaillé sur l'aspect graphique des robots du jeu de Naxat pour PC Engine, Eternal City.

DÉBARQUEMENT IMMÉDIAT...

"Appleseed" va faire son apparition très prochainement en français: l'éditeur Glénat a décidé de publier les quatre tomes de cette fantastique série. Chaque tome fera 192 pages, coûtera environ 80 francs et sera bien entendu en noir et blanc (comme les dessins d'origine!). Les deux premiers tomes arriveront respectivement en juin 1994 et en octobre 1994.

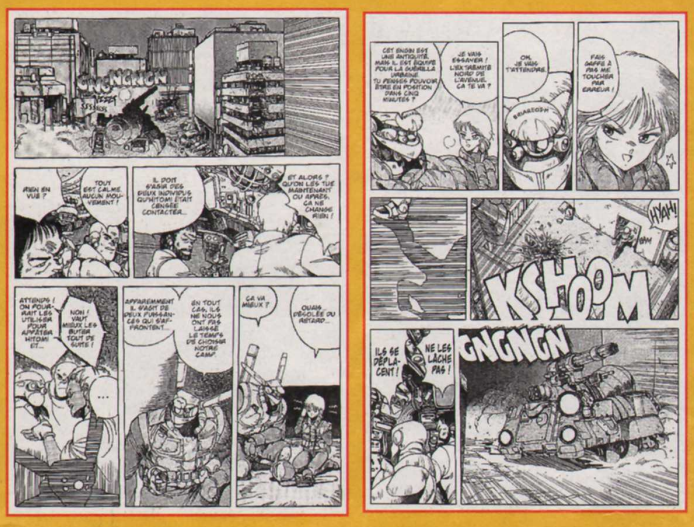
© Shirô Masamune • Kanèdja • Seishinsha © VISIT'

La première chose qui frappe à la lecture de ce manga, c'est l'énergie et la vivacité qui se dégagent des dessins de Shirô. Le découpage de l'histoire (attention! les mangas japonais se lisent de haut en bas, puis de droite à gauche, et ainsi de suite) est particulièrement appréciable les scènes d'action.

LE JAPON EN DIRECT

DE L'ANIMÉ À L'O.V.A.

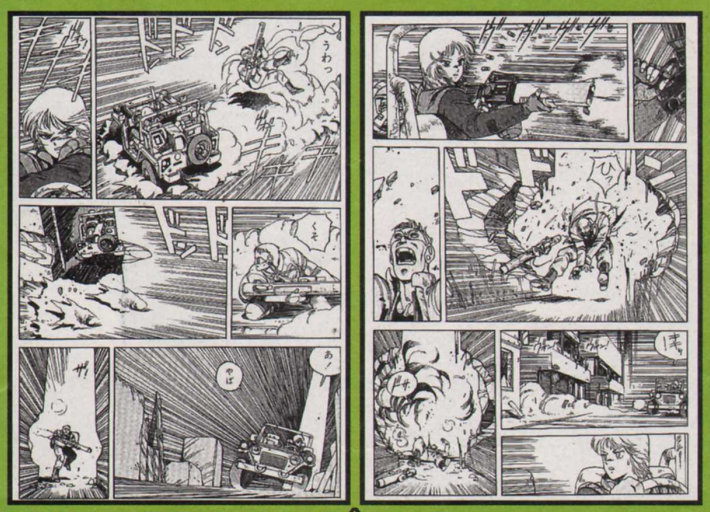
Les animés sont des dessins animés nippons, du style "Goldorak", "Dragon Ball Z" ou "Les Chevaliers du Zodiaque"... La plupart du temps, ils sont réalisés assez rapidement, voire à la chaîne, dans des "usines à animés". La qualité s'en ressent parfois, avec un abus des ralentis, de gros plans et de zooms. Cependant, certains peuvent être superbes, par la vigueur du trait comme par la force et l'originalité de l'histoire. Les O.V.A. (ou O.A.V., pour Original Animation Video) sont aux animés ce que la Neo Geo est à la Game Boy! Les O.V.A. ne comportent qu'une histoire, qui dure généralement de une demi-heure à une heure et demie, pour un prix compris entre 250 et 500 francs. Leur réalisation est particulièrement soignée. Le support favori des O.V.A. est le LD (Laser Disc), bien que, la plupart du temps, il existe des versions sur cassette vidéo. Parmi les plus célèbres, on peut citer "Kaze no Tani no Nausicaä" de Miyazaki, "Patlabor 2" de Porco Rosso, "Black Magic" de Shirô...



© 1994 Editions Glénat

MANGA, ANIMÉ ET O.A.

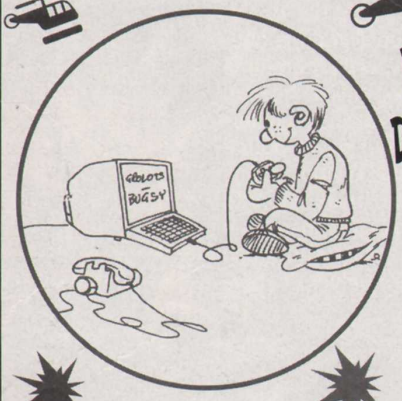
Très souvent, un manga est d'abord publié sous la forme d'une bande dessinée, à raison d'un épisode d'une dizaine de pages par numéro dans un des magazines de mangas nippons. Ces magazines très épais (plus de 500 pages) ne coûtent pas plus de 10 francs, et sont imprimés sur un papier de très mauvaise qualité. Bien qu'il s'agisse de BD, le lectorat est constitué pour une large part d'adultes (36%, selon le Research Institute for Publication). Certains ont pour vocation d'enseigner l'histoire à leurs lecteurs. D'autres sont des cours de cuisine, de pêche, d'anglais... toujours sous forme de BD. Ces gros recueils comportent des enquêtes destinées à savoir quelles sont les histoires qui marchent, et celles qui marchent moins. Ainsi, si un manga acquiert une certaine popularité, il est réédité sous forme d'un petit livre (aux dimensions des" Ranma 1/2" édités par Glénat, en France). Il bénéficie alors d'une couverture couleur cartonnée, et d'un papier de meilleure qualité!



APPLESEED: LA PÊCHE!

Toutes les étapes des séquences sont montrées dans le détail, et l'on en suit le déroulement comme dans un film. Les deux planches ci-dessus tirées d'"Appleseed" illustrent bien cette technique. Bien que l'action ne dure que quelques secondes, Shirô la détaille sur deux pages, passant d'un personnage à l'autre comme un metteur en scène. Le style de Shirô est caractéristique. Ses graphismes sont clairs et son style réaliste, pour les personnages comme pour les objets (la chaîne qui se balance à l'arrière de la Jeep de Deunan, les douilles qui sautent de son flingue, la poubelle projetée...). Bref, ne ratez "Appleseed" sous aucun prétexte!

"SI T'ES UN PRO DE LA VIDÉO,



PROUVE-LE : DÉFIE JEAN-LOUP AU 36 68 68 60* !

ET TU POURRAS GAGNER DES TONNES DE CONSOLES ET DE JEUX VIDÉO."

TOUS LES DERNIERS JEUX ET CONSOLES SONT SUR LE 36 68 68 60

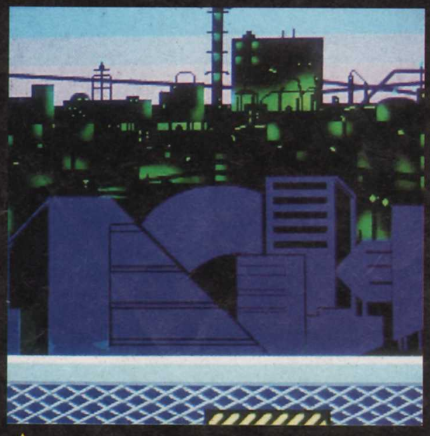
ET TOUS CES CADEAUX SONT DIFFÉRENTS CHAQUE MOIS ! OU SI TU PRÉFÈRES JOUER SUR TON MINITEL, TU PEUX AFFRONTER JEAN-LOUP EN TAPANT : 3615 BUGSY*.

692 : RETIENS BIEN CE CODE, IL TE PERMETTRA D'AUGMENTER TES CHANCES QUAND JEAN-LOUP TE LE DIRA.

AD'équation - Aix-en-Provence - RCS 392 923 447 *LE RETOUR 2,19 F/min.

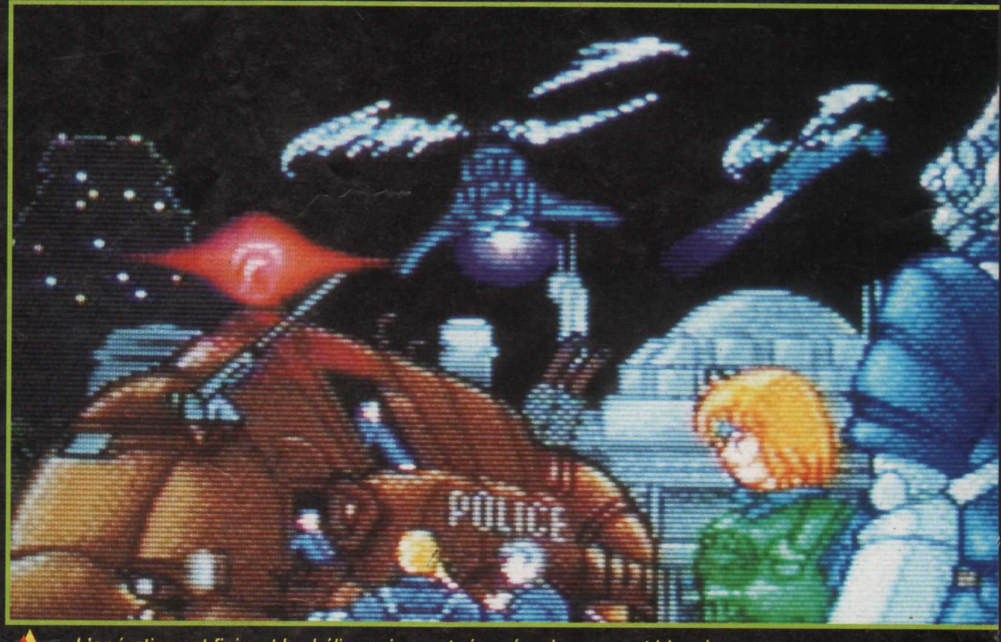
APPLESEED, Le jeu

VISIT/SFC
août au Japon



La démo vous présente Olympia, la mégalopole d'"Appleseed".

Des terroristes ont pris en otage des techniciens, mais, déjà, les exosquelettes sont prêts à entrer en action.

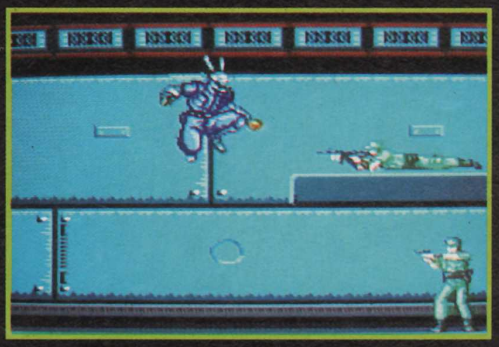


L'opération est finie, et les hélicos viennent récupérer hommes et blessés.

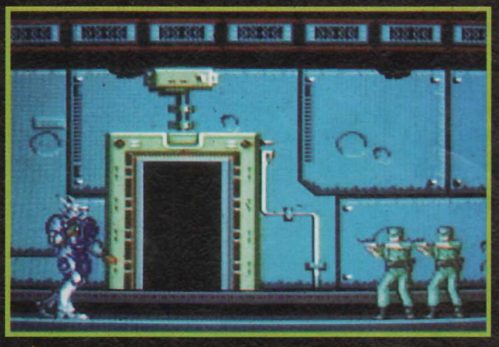
Les éditeurs de jeux japonais flirtent de plus en plus souvent avec le monde des mangas et des animés. Les unes après les autres, les meilleures ventes sont adaptées en jeu vidéo. Visit, une compagnie récemment débarquée dans le monde des éditeurs de jeux pour Super Famicom, frappe très fort: elle vient d'acquérir les droit du manga "Appleseed"!

Reprenant la trame de la série des "Appleseed", Visit a conçu un jeu d'action où vous pouvez incarner un des deux héros de Shirô Masamune: Deunan, demoiselle plus douée pour le combat à main nue et le maniement des explosifs que pour les recettes de cuisine ou la couture, et Briaeros, un énorme cyborg programmé pour le combat et la survie en milieu hostile. Travaillant au sein d'une unité spéciale antiterroriste (le commando Gégene) de la police toute-puissante de la cité-Etat d'Olympia, vous allez devoir résoudre toute les crises de cette société aussi évoluée technologiquement que violente. Les cinq niveaux de cette cartouche sont directement inspirés de l'univers cyberpunk de l'auteur japonais: prise d'otages de terroristes, vol de chargement de plutonium, résidus d'expériences génétiques en liberté dans la ville, cyborgs devenus fous furieux massacrant tout sur leur passage, attaque virale... La totale! Comme dans le manga, pour faire face à toutes ses crises, le duo de choc dispose d'une redoutable artillerie. Il vous faudra mettre la main sur certaines armes pour arrêter les boss de fin de niveau, le plus souvent bardés de métal ou robots gigantesques que rien ne semble pouvoir contrer. Les scènes d'introduction des différents niveaux reprennent des dessins digitalisés du manga, contribuant à recréer l'ambiance très particulière de la bande dessinée.

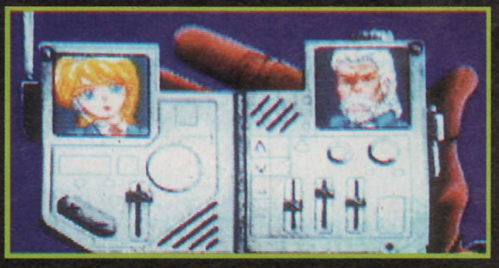
• Manga • Manga • Mang



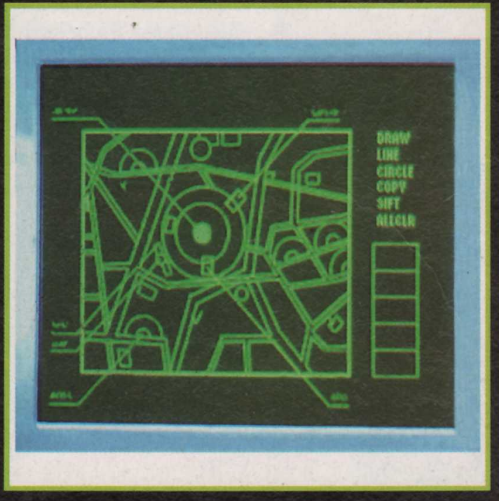
Vous incarnez ici Briaeros, le cyborg, et investissez un bâtiment à sa manière, en finesse!



Vous avez le choix entre vous préparer à bondir en l'air pour éviter les tirs de ces gardes qui vont ouvrir le feu, ou bien vous réfugier dans une autre pièce par la porte ouverte.



Restez en contact permanent avec les autres membres de la SWAT, la section antiterroriste de la police d'Olympia.



Cyberpunk jusqu'à la moelle, Appleseed use et abuse de gadgets électroniques, comme ce traceur qui vous permet de suivre et de localiser un suspect.

Le numéro 1 du TURBO kit !!

A GAME WORLD®

267 bd Voltaire 75011 PARIS
Tél:(16 1) 43 70 35 11 / Fax:(16 1) 43 70 32 66
→ 3615 ALL GAMES*AGW ←
METRO-RER: NATION

→ FERMETURE du 16 au 30 Août 1994 ←
Juillet / Août → Mardi au Samedi, 11H30-13H30 / 14H30-19H

SUPER NINTENDO

SUPER GAME BOY	499
CLAY FIGHTER	399
DBZ 3 FR.	549
DRAGON	550
FIFA SOCCER	399
HYPER VOLLEY BALL	450
KEVIN KEEGAN P.MANAGER	399
LE LIVRE DE LA JUNGLE	550
MORTAL KOMBAT 2	549
NBA JAM	449
ROCK 'N ROLL RACING	350
SKYBLAZER	350
WORLD CUP SOCCER USA	480

SUPER NES

FATAL FURY 2	499
SOS (SEPTENTRION)	510
SUPER STREET FIGHTER 2	650

SUPER FAMICOM

DBZ 3 (ORIGINAL)	449
FATAL FURY SPÉCIAL	650
FIGHTER HISTORY	590
OOSU! KARATEBU	590
POCKY & ROCKY 2	580
RANMA 1/2 4	530
SUPER BOMBERMAN 2	590
SUPER METROID	450
SUPER PINBALL	390
WILDTRACK	580
WORLD HEROES 2	650
YUYU-HAKUSHO 2	590

NEO GEO OKAZ

ART OF FIGHTING 2 NEUF	1390
FATAL FURY SPÉCIAL NEUF	1190
KARNOS REVENGE	1290
MAGICIAN LORD	380
NAM 75	250
SPINMASTER	950
SUPER SIDEKICK 2	1390

SEGA

SUPER STREET FIGHTER 2	650

MANGA VIDÉO

DESSINS ANIMÉS ÉROTIQUES	149

LE SEUL, L'UNIQUE!

Transformation 50/60 Hz

199 F
- Pose comprise
- Delais 48 h
- Garantie 3 mois

CONSOLE + MAI 94 :" Moi BOMBOY, testeur chez C+, j'ai fait modifier ma console et elle fonctionne à merveille. 100% COMPATIBLE JAP/US. JEUX FRANCAIS PLEIN ECRAN.COMMUTABLE 50/60 HZ EN PLEIN JEUX.

ACCESSOIRES

SNIN OKAZ+ TURBO KIT +	890
SNES US + 1 JEU OU 1 PAD	990
X TERMINATOR 2	299
QUINTUPLEUR 6 JOUEURS	250
SUPER FX 50/60 Hz	129
JOYPAD TRANSPARENT	129
MD MANETTE 6 BOUTONS	129
MD MANETTE 3 BOUTONS	99
MD MEGAKEY 1 UNIVERSEL	129
DBZ POSTER	35
DBZ TRANSFERT T-SHIRT	25
DBZ FIGURINES	119
DBZ JEU DE 54 CARTES	99
DBZ VIDÉO PAL (1/12) ESP.	149

RÉPARATION
SNIN, SNES, SFAM

TRANSFORMATION MEGADRIVE 1 FRA/JAP 50/60 Hz 150F

BON DE COMMANDE

Qté	Articles	Prix
	Frais de port (en Recommandé et COLISSIMO)	30F
	(En plus si Console)	30F
☐Chèque ☐Mandat-lettre ☐Carte Bleue	TOTAL	

Nom: ..... Prénom: .....
Adresse: .....
CP: ..... Ville: ..... Tél: .....
N° carte bleu: ..... Signature:
Validité: .....

C+34

Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Prix, textes et photos non contractuels.

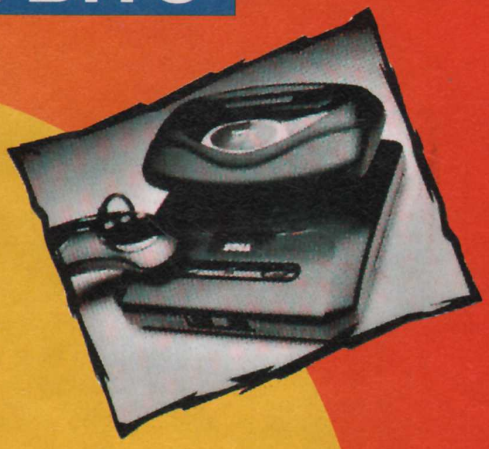
SALON SEGA CHEZ LES

Souvenez-vous... La nouvelle était tombée comme une bombe: Sega ne participerait pas au CES de Chicago du fait qu'ils organisaient leur propre salon à Disney World, en Floride. La folie des grandeurs, on appelle ça (ils venaient d'apprendre qu'ils étaient devenus leader sur le marché américain). Nous nous sommes donc empressés de récolter toutes les informations relatives à cet événement pour vous en offrir la primeur: vous trouverez donc entre nos pages les premiers jeux de la MD 32, les futurs jeux de la Saturn ainsi que la plupart des jeux MD, MCD et Game Gear à venir. Au pays des jeux et des Mickey en fleur, Sega nous a fait rêver...

SOUS LE SOLEIL DES 32 BITS

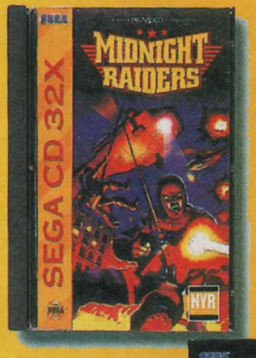
LA MD 32

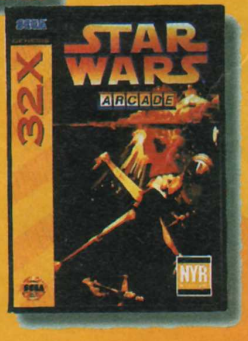
La nouveauté la plus intéressante de ce salon était sans conteste cet up-grade pour la MD et le MCD que Sega mettait volontairement en avant. Outre ses capacités techniques effarantes et son design plutôt sobre, on pouvait découvrir les différents softwares qui allaient tourner dessus. Sachez que ce "rajout" permettra à votre MD (ou à votre MCD) de voir sa puissance décupler. Vue d'ensemble du programme.



LES JEUX

Voici un petit aperçu des jeux que vous pourrez découvrir à la sortie du nouveau support. On y retrouvera des adaptations des jeux d'arcade les plus récents tels que Virtua Racing Deluxe, Super Space Harrier ou encore Stellar Assault. Mais on y découvrira surtout des adaptations de jeux PC ébouriffants comme Doom (une référence en matière de jeu d'action), ou encore des jeux complètements nouveaux comme Midnight Raiders ou Cyber Brawl. L'essentiel, c'est que tous les genres sont représentés.





LES CAPACITÉS TECHNIQUES

PROCESSEURS
deux 32 bits Risc d'Hitachi cadencé à 23 MHz/40 Mips.

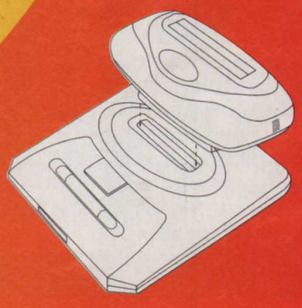
COPROCESSEUR
le 68000 de la MD et un nouveau Video Digital Processor permettant une gestion de TruVideo plus précise.

PROCESSEUR GRAHIQUE
Processeur Risc permettant une gestion de 50 000 polygones/seconde + mapping de texture, rotation...

COULEURS
32 768 simultanément.

MÉMOIRE
4 Mbit RAM en plus de celles de la MD et du MCD.

SON
Stéréo.



PETITS MICKEYS

SHINOBI X n'est autre que la suite des aventures de notre ninja masqué. Cette fois-ci, les décors devraient prendre des couleurs...

LA SATURN

Sega n'a pas présenté officiellement la Saturn lors de ce salon, mais nous a livré une fiche explicative ainsi que des photos de différents jeux susceptibles de voir le jour à la sortie du support.

Pour ce qui est de "l'explicatif", vous devez tout savoir puisque les informations ont déjà été divulguées dans des numéros précédents. Vous y appreniez, en gros, que la Saturn est une console munie de deux processeurs 32 bits, d'un lecteur CD-Rom et d'un port cartouche. Selon Sega, la bête pourrait retranscrire tous les jeux que vous pouvez découvrir actuellement en arcade, sans grande difficulté. Donc, rien de nouveau à se mettre sous la dent en ce qui concerne la bête.

Drôle de titre pour un drôle de jeu: PANZER DRAGON. Une sorte de shoot-them-up qui voit s'affronter des dragons.

CLOCKWORK KNIGHT, un jeu de plates-formes action, conçu entièrement en 3D, complètement fou, totalement décoiffant.

RAMPO vous proposera une aventure du genre de celle de Yumemi Mystery Mansion. Vous risquez de vous en prendre plein la vue.

"Sega in the sky with Saturn": ce sera peut-être le slogan du lancement de la Saturn fin 94...

SALON

SONIC & KNUCKLES™

LA MD DANS TOUS SES ÉTATS!

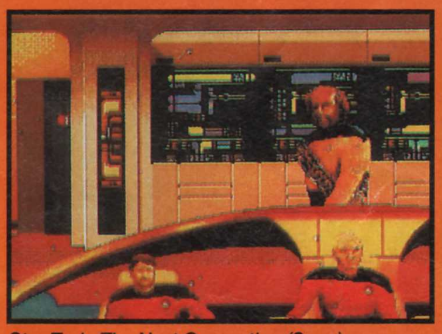
La profusion de nouveautés sur MD laisserait rêveur le plus fanatique des nintendomaniaques. Tous les genres étaient au rendez-vous et les éditeurs tiers n'ont pas chômé. Voici, en vrac, quelques-uns des jeux que vous pourrez découvrir, d'ici à quelques mois, sur MD. Il ne manquerait plus que vous vous en priviez.

QUE L'AVENTURE COMMENCE...

C'est en 1990 que Sega commença à imposer sa MD aux USA. Ce fut le temps des gros sous-sous, la grosse gloi-gloire, le temps où Nintendo, avec ses jeux d'aventures époustouflants du genre de Zelda, pouvait commencer à se faire des cheveux blancs. Sega, pour sa part, avait choisi de produire des jeux d'aventures plus adultes (mais plus rébarbatifs pour les plus jeunes?).
Ont-ils fait le bon choix? vous êtes seul juge.

Phantasy Star IV (Sega). 1 joueur, aventures, fin 94.

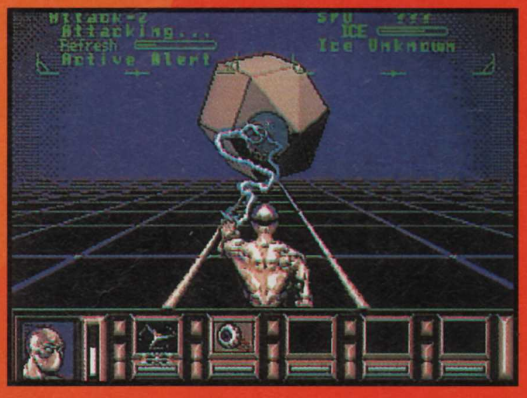
Ils arrivent en octobre...



Star Trek, The Next Generation (Sega). 1 joueur, aventures, rentrée 94.

Shadow of Yserbius (AT&T). 4 joueurs, RPG, fin 94.

Might & Magic III (FCI). 1 joueur, RPG, rentrée 94.



ShadowRun (Sega). 1 joueur, aventures, rentrée 94.

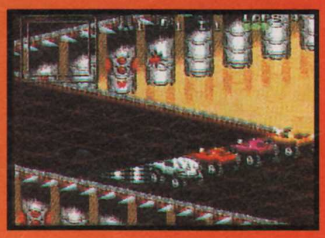
Wolfenstein 3D (Imagineer). 1 joueur, action/ aventures, fin 94.

Akira (THQ). 1 joueur, action/ aventures, fin 94.

Et le reste...

Goofy Hysterical Tour (Absolute). 1 joueur, plates-formes, fin 94.

Animaniacs (Konami). 1 joueur, action, fin 94.

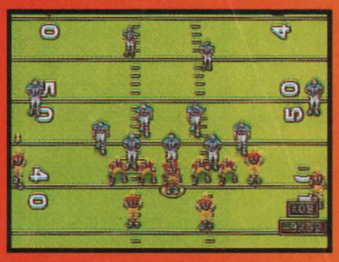


Rock 'n' Roll Racing (Interplay). 2 joueurs, course, fin 94.

Tiny Toons Adv.- Acme All Stars (Konami). 2 joueurs, action, fin 94.

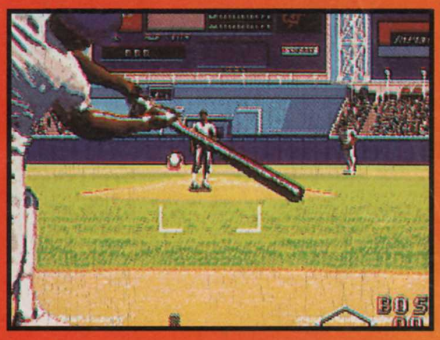
SPORT EN CHAMBRE

Les simulations sportives sont à la MD ce que les jeux de baston sont à la Neo Geo. Il en arrive de toute part et la sélection que nous avons dû effectuer fut déchirante. Amateurs, réjouissez-vous, il y en aura pour tous les goûts.

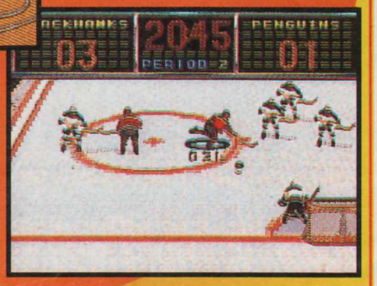


NFL 95 (Sega). 4 joueurs, football américain, fin 94.

NBA Action '94. 2 joueurs, basket, rentrée 94.



World Series Baseball (Sega). 2 joueurs, baseball, rentrée 94.



NHL All Star Hockey '95. 4 joueurs, Hockey, Noël 94.

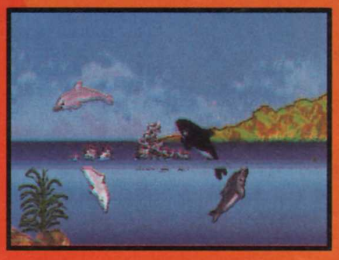
"MY FIRST SEGA"

Sega vise donc un public de jeunes adultes, mais cela ne l'empêche pas de chercher à séduire les plus petits: ils viennent de procéder à un relookage complet de la MD: elle est repeinte en bleu électrique. Il va sans dire que les capacités techniques de la console seront toujours les mêmes: tout cela n'est-il fait que pour assouvir une soif de bénéfices toujours grandissante? Pas seulement, puisque Sega of America consacre un département entier au développement de jeux pour enfants.

Disney's Bonkers (Sega). 1 joueur, paction, fin 94.

Crystal's Pony Tale (Sega). 1 joueur, plates-formes, fin 94.

Une modification de couleur et l'ajout d'une souris dns la configuration: voilà de quoi rendre cette console plus acessible à un public jeune.



Ecco Junior (Sega). 2 joueurs, aventures, fin 94.

Pitfall, The Mayan Adv. (Activision). 1 joueur, plates-formes, fin 94.

Formula One '94 (Domark). 2 joueurs, course, fin 94.

Titi et Grosminet (Tecmagik). 1 joueur, plates-formes, fin 94.

3615 FIGHT

GOODIES

TOUT SAVOIR SUR
.L'histoire du mangas
.Les récits de chaque mangas
.Tous les types de ramicards et cardass disponibles
.Les dâtes de sortie de séries
VOUS POUVEZ
.Vous procurer tous les goodies disponibles sur le marché
.Dialoguer avec des otakus et des collectionneurs
.Echanger et vendre vos goods
.Avoir votre propre club
etc...

VENEZ ECHANGER VOS MANGAS & CARDASS

DES TONNES DE CADEAUX A GAGNER

L'ARGUS DES JEUX ENFIN DISPONIBLE

RENSEIGNEMENTS
tél: (1).34.64.05.05

VENEZ TESTER VOS CONNAISSANCES

CHAQUE SEMAINE DES JEUX A PRIX COUTANT

NOUS ACHETONS VOS TIPS & ASTUCES

STUFFS

TOUT SAVOIR SUR
.Les sorties officielles
.Les Tips et Astuces
.Les tests des jeux
.Comment passer un niveau
VOUS POUVEZ
.Vous procurer tous les jeux disponibles sur le marché
.Dialoguer avec des gamers
.Echanger et vendre vos jeux
.Avoir votre propre club
.Poser toutes vos questions
.Nous vendre vos tips
etc...

3615 FIGHT

SALON

MEGADRIVE KOMBAT

Il est un domaine dans lequel la MD n'excelle pas franchement, c'est celui du jeu de combat. Pour ceux qui ne sont pas de mon avis, sachez que si les trois derniers mois furent riches en nouveautés, que dire de l'avalanche de jeux sous laquelle vous croulerez d'ici à la fin de l'année? Faites votre choix, messieurs (dames?)... Si Samouraï Shodown ne figure pas ici , c'est qu'il ne nous a pas été possible de faire de photos...

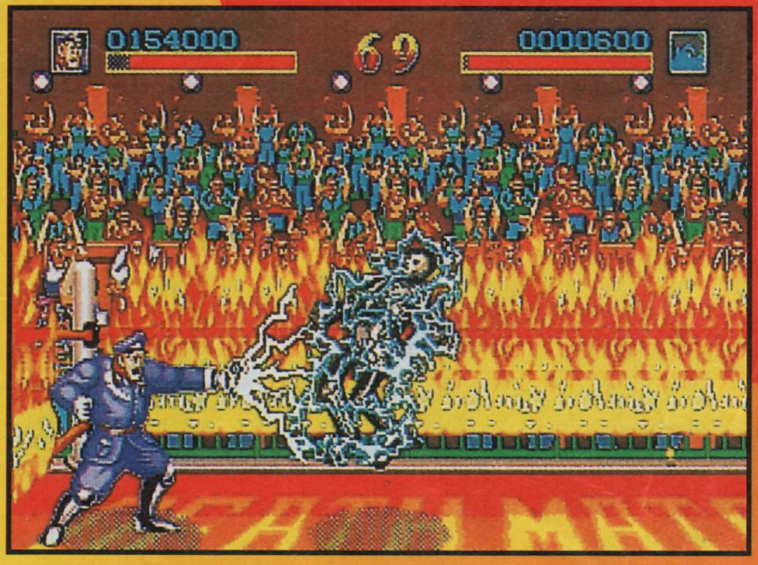
Mortal Kombat II (Acclaim). 2 joueurs, duel, rentrée 94.

Clayfighter (Interplay). 2 joueurs, duel, rentrée 94.

Power Instinct (Atlus). 2 joueurs, duel, fin 94.

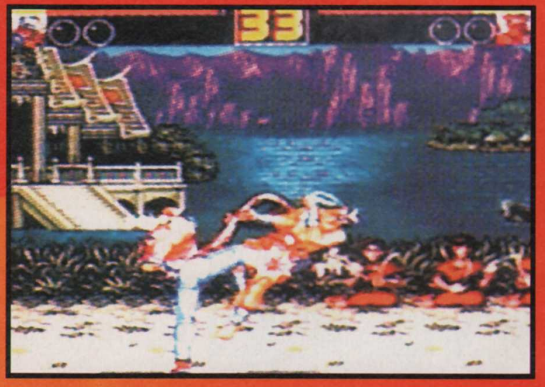
Star Wars: Rebel Assault (JVC). 1 joueur, juin 94.

King of the monsters 2 (Takara). 2 joueurs, duel, rentrée 94.



World Heroes (Sega). 2 joueurs, duel, rentrée 94.

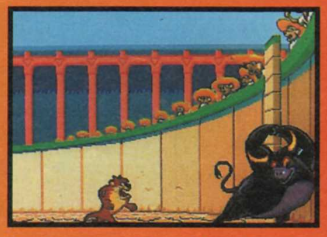
Fatal Fury 2 (Takara). 2 joueurs, duel, rentrée 94.



Et le reste...

Steven Seagal (Tecmagik). 1 joueur, plates-formes, fin 94.

Young Indiana Jones (Sega). 1 joueur, plates-formes, rentrée 94.



Taz In Escape From Mars (Sega). 1 joueur, plates-formes, rentrée 94.

Viewpoint (Sammy). 2 joueurs, shoot-them-up, fin 94.

LE MEGA CD NE CÉDERA PAS...

Si l'on parle à Sega de développements de jeux sur MCD,on n'obtient pas une, mais plusieurs réponses. La première, celle de Sega Japon, nous apprend que le développement est inutile puisqu'il est déjà géré par Sega USA. Selon la seconde, formulée par Sega Europe et Sega USA, le développement va continuer mais il doit prioritairement concerner l'exploitation de la Full Motion Video (la TruVideo, devrais-je dire). Remarquons par ailleurs que cette exploitation de la TruVideo est une chasse gardée de Sega puisque la plupart des éditeurs tiers se contentent d'adapter ou de réadapter des jeux déjà existants sans se soucier du fait qu'ils pourraient faire beaucoup mieux. Heureusement, ce salon était là pour leur rappeler que la MD 32 arrive et que, avec elle, de nouvelles perspectives d'exploitation de la FMV apparaissent. Reste à espérer qu'ils en auront pris de la graine.

Myst (Sunsoft). 1 joueur, aventures/réflexion, Noël 95.

L'ADAPTATION AVEC UN GRAND A

La plupart des jeux d'aventures présentés par les éditeurs n'étaient rien d'autre que des adaptations revues et corrigées de jeux qui existent déjà sur d'autres supports CD-Rom. Ce n'est pas une critique mais une simple constatation, puisque de très nombreux jeux originaux (développés par Sega ou par d'autres) vont bientôt voir le jour. Patience et longueur de temps...

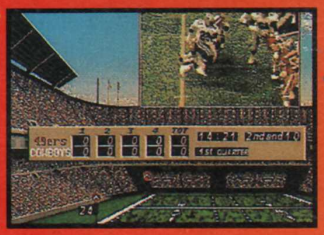
Heart Of The Alien (Virgin). 1 joueur, aventures, rentrée 94.

Return to Zork (Activision). 1 joueur, aventures, Noël 95.

Dungeon Master II (JVC). 1 joueur, RPG, rentrée 94.

AD&D Eye of the Beholder (FCI). 1 joueur, RPG, rentrée 94.

Restez dans le coup...



NFL Greatest (Sega) 2 joueurs, foot américain, rentrée 94.

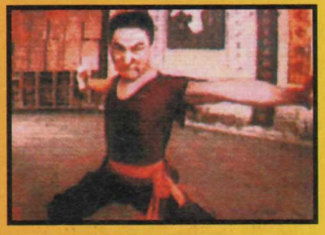
Akira (THQ). 1 joueur, aventures/action, Noël 95.

Joe Montana's NFL Football (Sega). 2 joueurs, foot américain, rentrée 94.

Lethal Enforcers 2 (Konami). 2 joueurs, tir, fin 94.

Space Ace (Ready Soft). 1 joueur, dessin animé interactif, fin 94.

Revengers of Vengeance (Extreme). 2 joueurs, duel, rentrée 94.



Dai Bing (Digital Pictures). 1 joueur, action, fin 94.

SALON

LA GAME GEAR S'IMPOSE

Tout porte à croire que des consoles telles que la Game Gear et la Master System sont vouées à disparaître. C'est un peu normal, les technologies contenues par la MD 32 ou la Saturn étant sans commune mesure avec la puissance des 8 bits. Toutefois, il faut garder à l'esprit que la Game Gear est bien implantée dans le domaine des portables, et qu'elle est la concurrente la plus sérieuse de la Game Boy de Nintendo. La politique de Sega en la matière est donc évidente: il lui faut continuer à proposer un catalogue de jeux GG important tout en adaptant certains hits à la SMS. Sélection.

LE CHOC DES TITANS

En attendant Samouraï Shodown, début 95, ou encore l'adaptation du bientôt célèbre Rise of the Robots (fin 94), Acclaim et Takara nous proposent la conversion de leurs célèbres hits, Mortal Kombat II et Fatal Fury Special. Et après, on nous dit que la Game Gear n'a pas de jeux de combat de qualité!

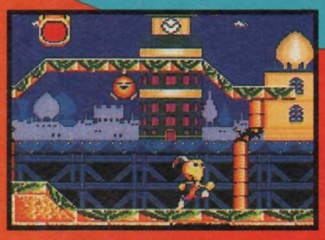
Fatal Fury Spécial (Takara). 2 joueurs, rentrée 94.

Mortal Kombat II (Acclaim). 2 joueurs, rentrée 94.

Les jeux de plates-formes

On retrouve évidemment Sonic accompagné de Tails dans une aventure longue de 25 niveaux le mettant aux prises avec l'inénarrable Knuckles. Dans un genre un peu différent mais toujours aussi fun, voilà que Dynamite Heady vient balancer ses têtes sur GG dans une aventure haute en couleurs.
Pour célébrer l'anniversaire des 40 ans de Taz, Sega nous offre un jeu long de six niveaux intergalactiques mettant en scène tous les héros de la Warner. Toujours dans le dessin animé, on retrouve l'adaptation de Speedy Gonzales, lequel cherche à récupérer sa dulcinée, Carmel. Six niveaux bourrés d'humour. Après la télé, on passe à la BD, avec Astérix, qui devra libérer ses compagnons en détrônant César, et les X-Men, qui vous proposeront d'incarner l'un des sept super-héros les plus puissants de notre galaxie.

Sonic Triple Trouble (Sega). 1 joueur, fin 94



Dynamite Heady (Sega). 1 joueur, fin 94.

The Tasmanian Devil (Sega). 1 joueur, fin 94.

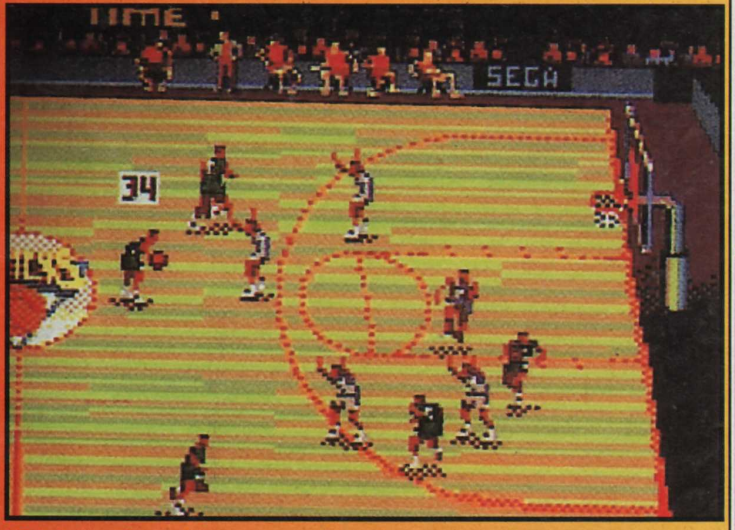
Cheese Cat-astrophe (Sega). 1 joueur, début 95.

Asterix and the Great Rescue (Sega). 1 joueur, rentrée 94.

Marvel Comics X-Men (Sega). 1 joueur, rentrée 94.

Ecco the Tides of Time (Sega). 1 joueur, fin 94. Ecco peut à présent se métamorphoser et vous invite à partager ses aventures sur 17 niveaux.

Shining Force (Sega). 1 joueur, rentrée 94. L'adaptation ravira les fanatiques de Wargame en vous proposant de gérer 12 personnages.



NBA Action (Sega). 2 joueurs, rentrée 94. En attendant NBA Jam 2, d'Acclaim, voici un jeu qui vous permettra d'incarner les plus grandes équipes américaines.

aMIE LE PRO.

FESTIVAL DES PRIX !!!

600 F D'ACHAT DE JEUX D'OCCASION = 1 JEU GRATUIT*

* DANS LA COLONNE 150 F
* DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

☎ 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

NEUF

3 DO

- 3 DO version NTSC
  + 1 jeu + CD DEMO .....3690 F
  + 2 jeux + CD DEMO .....3890 F
- 3 DO version PAL
  + 1 jeu + CD DEMO .....3990 F
  + 2 jeux + CD DEMO .....4290 F

OFFRE SPECIALE (Juillet-Aout)

5 ECHANGES* GRATUITS DE JEUX
pour l'achat d'une 3 DO
*sur jeux d'occasion, échange valable jusqu'au 30/10/94

Jeux à partir 390 F

ACE OF EUROPE
ANOTHER WORLD
BATTLE CHESS
COWBOY CASINO
DEAD HUNT
DEMOLITION MAN
DRAGON TALES
DRAGON'S LAIR
DUNE
ESPN BASE BALL
INCREDIBLE MACHINE
JOHN MADDEN FOOT
JURASSIC PARK
LEMMINGS
MAD DOG MAC CREE
MEGARACE
MICROCOSM
MONSTER MANOR
NIGHT TRAPE
PEEBLE BEACH GOLF
REAL PINBALL
RETURN FIRE
ROAD RASH
SEWER SHARK
SHADOW CASTER
SHERLOCK HOLMES
SHOCK WAVE
STELLAR 7
THE HORDE
THEME PARK
TOON TIME
TOTAL ECLIPSE
TWISTED
WAY OF THE WARRIOR
WHO SHOT JOHNY ROCK
WING COMMANDER

NINTENDO

SUPER NINTENDO
+ STREET FIGHTER 690 F
SUPER NES 980 F
FAMICOM 1390 F

ACCESSOIRES

KONIX POWER PAD	89 F
ASCII PAD	142 F
SUPER ADVANTAGE	249 F
X TERMINATOR 2	190 F
ADAPTATEUR 60 Hz	99 F
CABLE RGB	99 F
TRANSFO COMPATIBLE	59 F
QUADRUPLEUR	199 F

FRANCAIS

CLAY FIGHTER	429 F
DRAGON BALL Z III (TEL)	549 F
FIFA SOCCER	390 F
MYSTIC QUEST LEGEND	390 F
NBA JAM	449 F
POP'N TWIN BEE II	390 F
PSG	410 F
R-TYPE III	449 F
ROCK'N ROLL RACING III	410 F
SKYBLAZER	390 F
STRIKER II	499 F
TURTLES FIGHTERS TOURNAMENT	549 F
VIRTUAL SOCCER	465 F
WORLD CUP 94	449 F

AMERICAIN

ACTRAIZER II	499 F
AGASSI	420 F
BATTLE BLAZE	390 F
CHOPLIFTER III	359 F
CLAVEZ	540 F
CLAY MATES	410 F
DARK WATER	439 F
FATAL FURY II	549 F
KING OF DRAGON	499 F
KNIGHTS OF THE ROUND	499 F
LEGEND	470 F
LUFIA	549 F
MEGA MAN SOCCER	490 F
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	390 F
SECRET OF MANA	449 F
SOS	499 F
SUPER METROID	449 F
TOTAL CARNAGE	450 F
ULTIMA THE FALSE PROPHET	490 F
ZOOL	450 F

JAPONAIS

BOMBER MAN 2	629 F
COTTON 100 %	590 F
F1 GP3	590 F
FIGHTER HISTORY	629 F
FINAL FANTASY VI	669 F
JOE AND MAC III	490 F
RANMA 1/2 4	560 F
SONIC WINGS	490 F
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	490 F
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	NC
TOP RACER 2	590 F
ZOKU	590 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE 1
+ SONIC 690 F
MEGADRIVE 2
+ ALADDIN 990 F
MEGADRIVE 2
+ STREET FIGHTER II 1190 F

ACCESSOIRES

KONIX POWER PAD	89 F
ASCII PAD	142 F
SUPER ADVANTAGE	249 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	149 F
CABLE RGB	99 F
ACTION REPLAY	399 F

ALADDIN	350 F
ART OF FIGHTING	449 F
BARE KNUCKLE III	480 F
DRAGON BALL Z (FR)	499 F
DUNE II	449 F
FIFA	390 F
GOOFY'S	410 F
LANDSTALKER	449 F
NBA JAM	450 F
NBA SHODOWN	390 F
PETE SAMPRAS	449 F
PGA EUROPEEN TOUR	399 F
PSG	399 F
ROBOCOP US TERMINATOR	390 F
SPIDER MAN X MEN	349 F
SUB TERRANIA	449 F
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	NC
THE LOST VICKING	449 F
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	390 F
WORLD CUP USA 94	449 F

Prix révisables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

OCCASIONS

NINTENDO

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 590 F
SUPER NES (garantie 6 mois) 790 F

SUPER NIN 150 F	SUPER NIN S 200 F	SUPER NIN 250 F
ADVENTURE ISLAND	ADDAM' 2	ALADDIN
AMAZING TENNIS	ALIEN 3	ASTERIX
ANOTHER WORLD	BEST OF THE BEST	BASTARD
CHUCK ROCK	MAGICAL QUEST	EXHAUST HEAT 2
DOUBLE DRAGON	PARODIUS	JIMMY CONNORS
EDF	POPULOUS	MARIO ALL STAR
HOOK	PRINCE OF PERSIA	MARIO KART
NBA ALL STAR	RANMA 1/2 1	NBA TEC MO BASKET BALL
NCAA BASKET BALL	STAR WARS	NIGEL MAN SELL'S
PILOT WING	SUPER SWIV	RANMA 1/2 2
STREET FIGHTER 2	STARWING	SONIC BLASTMAN
SUPER R-TYPE	TINY TOONS	STREET FIGHTER 2 TURBO
SUPER SOCCER	TURTLE IN TIME	WORLD HEROES
SUPER TENNIS		ZELDA
WING COMMANDER		

SUPER NIN 300 F	SUPER NIN 350 F	SUPER NIN 390F
AERO ACRO BAT	ACT RAISER 2 (US)	ACTRAISER 2 (JAP)
ART OF FIGHTING	CLAY FIGHTER	BOMBERMAN 2
BOMBER MAN	EMPIRE STRIKE BACK	DRAGON BALL Z 3
DAFFY DUCK	EYE OF THE BEHOLDER	ERIC CANTONA 2
DRACULA	FLASHBACK	FATAL FURY 2
ERIC CANTONA	LEGEND	FIFA SOCCER
LAMBORGHINI	NBA JAM	FIGHTER'S HISTORY
NFL FOOTBALL	NBA SHADOWN	KNIGHTS OF THE ROUND
ROBOCOP US TERMINATOR	SUPER GOAL 2	LUFIA
ROYALE RUMBLE	ULTIMA THE FALSE PROPHET	MEGA MAN X
SENSIBLE SOCCER	WIZARDRY 5	SAILOR MOON
TURRICAN	WORLD HEROES	SECRET OF MANA
VAL D'ISERE	YOUNG MERLIN	TOP RACER 2
ZOMBIES		

SEGA

MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F

MEGADRIVE 100 F	MEGADRIVE 150 F	MEGADRIVE 200 F
ALEX KIDD	AFTER BURNER 2	AMAZING TENNIS
ALISIA DRAGON	CAPASH	ANOTHER WORLD
CASTLE OF ILLUSION	GOLDEN AXE 2	ECCO
DICK TRACY	GRAND SLAM	EUROPEEN CLUB SOCCER
EMPIRE OF STEEL	HANG ON	FATAL FURY
JEWEL MASTER	JAMES POND 2	JOHN MADDEN 93
LAST BATTLE	KID CHAMELEON	JURASSIC PARK
RAMPART	LOTUS TURBO CHALLENGE	MEGALOMANIA
SHADOW DANCER	QUACK SHOT	PS II
STREET OF RAGE	ROAD RASH	SONIC 2
VALIS III	ROLLING THUNDER 2	STREET OF RAGE 2
WORLD CUP 90	SHADOW OF THE BEAST 2	TEAM USA
	SPEED BALL 2	WORLD OF ILLUSION

MEGADRIVE 250 F	MEGADRIVE 300 F
ALADDIN	ART OF FIGHTING
COOL SPOT	CATLEVANIA
DRAGONS FURY	DUNE II
FLASHBACK	FIFA SOCCER
GUNSTAR HEROES	JAMES POND 3
JUNGLE STRIKE	LAND STALKER
MICROMACHINE	NBA JAM
PS III	NBA SHODOWN
PSG	RANGER X
ROAD RASH 2	SF2'
THUNDER FORCE IV	SONIC 3
TINY TOONS	SONIC SPINBALL
WINTER OLYMPICS	SUBTERANIA
ZOMBIES	TOURNAMENT FIGHT

Nombreux jeux !!!
GAME GEAR
GAME BOY
NES. et
MASTER SYSTEME
Nous contacter au
43 57 48 20

NEO-GEO

NEO-GEO (garantie 6 mois) 1 390 F

290 F	690 F	1190 F
CYBER CIP	3 COUNTBOUT	ART OF FIGHTING 2
MAGICIAN LORD	FATAL FURY 2	FATAL FURY SPECIAL
NAM 75	SANGOKU 2	SUPER SIDEKICK 2
NINJA COMBAT	SIDE KICK	WIND JAMERS
TOP PLAYER GOLF	WORD HEROES 2	WORLD HEROES JET

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUESCARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

A RETOURNER A :
AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Mon ordinateur ou ma console .....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

Designation	Quantité	Prix	Montant
Frais d'envoi			
TOTAL			

Poste 60 F/Transporteur 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature
ou commande sur papier libre

CONSOLES + 094

Avec Pac-Man sur toutes les consoles Nintendo, il ne fait pas bon être un fantôme.

PAC-ATTACK

NAMCO ™

Il est jaune, il a de grandes dents, il revient et il a très faim. Et Pac-Man a si faim qu'il mange maintenant sur tous les formats : Game Boy, NES et Super Nintendo ! Retrouvez "Pac-Man" sur NES, "Ms Pac-Man" sur Game Boy et découvrez l'inédit "Pac-Attack" sur Super Nintendo. "Pac-Attack", c'est toute la folie de "Pac-Man" et toute la complexité de "Tetris" enfin réunies ! Avec plus de cent niveaux de casse-tête, seul ou à deux, vous n'avez pas fini de chasser les fantômes !

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 NINTENDO

WORK IN PROGRESS

UNE JOURNÉE CHEZ

Le vendredi 10 juin 1994, Psygnosis m'invitait à passer une journée à Vienne, en Autriche, afin de me présenter la version définitive de leur prochain produit: The Misaventures of Flink. Première surprise: la présentation du jeu avait lieu dans l'arrière-salle d'un restaurant! Étaient présents le programmeur, le graphiste et le producteur du jeu, ainsi que l'attaché de presse de Psygnosis Angleterre. Ces quatre lascars ont de quoi être fiers: leur jeu est certainement un futur méga-patator-giga hit. Laissez-moi donc vous guider à travers le monde extraordinaire et merveilleux de Flink. Concentrez-vous, l'histoire commence.

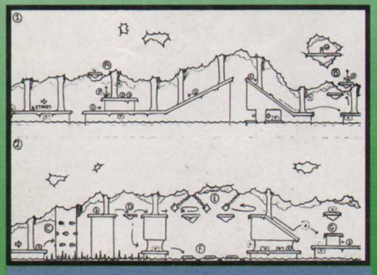
LE SCÉNARIO DU JEU

The Misaventures of Flink se déroule à une époque très reculée, où la magie gouverne le monde et ou l'on brûle encore les sorcières sur les bûchers. Flink, le héros que vous incarnez dans ce jeu, doit partir à la recherche de quatre émeraudes. Chacune d'elles est farouchement gardée par une terrible créature, qu'il vous faudra bien évidemment affronter afin de pouvoir récupérer les pierres précieuses. Si jamais vous parvenez au terme de cette périlleuse quête, les émeraudes enfin réunies vous ouvriront la porte du dernier monde. Derrière celle-ci, se cachent des monstres défiant l'imagination. Combattez-les avec courage, car la liberté de votre contrée, Arabiannast, en dépend. Bonne chance, jeune ami...

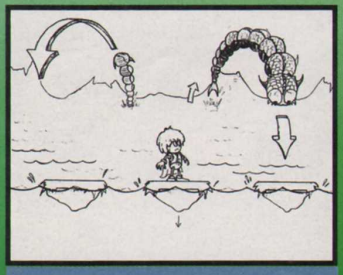
L'endroit d'Autriche où l'on sert les meilleures tartes aux fraises, et de loin!

IL N'Y A PAS DE JEU SANS CROQUIS

Quand un jeu est en tout début de création, l'auteur griffonne sur du papier toutes les idées qui lui passent par la tête. Quand il pense avoir vidé son imagination comme un feutre son encre sur le papier, il présente son œuvre à un graphiste. Ce dernier peaufine les dessins afin que l'on puisse se faire une idée précise du jeu. Voici donc pour vous, et en exclusivité je vous prie, les quelques planches qui ont permis la naissance de The Misaventures of Flink. Notez au passage que le jeu s'appelait initialement Trolls. Les choses ont depuis bien changé...



Genèse d'une partie d'un niveau: le programmeur prévoit quelques passages secrets et des objets à éviter.



Un long fleuve tranquille... jusqu'à l'arrivée de terribles serpents aquatiques!

Voici les serpents tels qu vous les verrez dans le je de perspective est garan

Flink peut voyager quelques instants sur une sorte d'hélicoptère. Il doit pour cela prendre la place du pilote.

Le personnage, tel que vous pouvez le voir sur cet écran, est encore sur son hélico...

... mais, malheureusement, plus pour très longtemps! Ah! plus dure sera la chute...

On en arrive maintenant aux détails du jeu. Les dessins font alors l'objet d'un soin particulier.

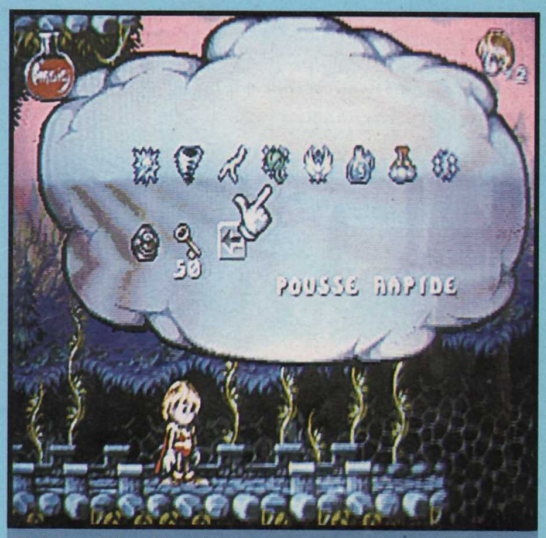
WORK IN PROGRESS

"PSYGNAUTRICHE"

QUELQUES CHIFFRES...

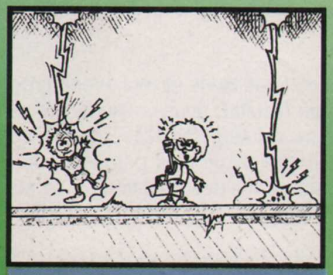
•10: c'est le nombre de sorts que Flink est capable de réaliser.
•13: c'est le nombre de thèmes musicaux différents que comporte ce jeu.
•50: c'est le nombre d'effets sonores que l'on pourra entendre!
•52, ni plus, ni moins: c'est exactement le nombre de tableaux qu'il vous faudra découvrir. Et attention! autant vous le dire tout de suite, il y a des passages secrets partout!
•94: c'est le nombre d'ennemis, tous différents, que Flink va devoir affronter.
•9: c'est le nombre de mois qu'il aura fallu à deux personnes pour concevoir et réaliser, octet par octet, ce chef-d'œuvre.
•32: c'est le nombre de couleurs affichées à l'écran (et non pas 256, comme on aurait pu le croire!). Comme quoi, 32 tu les as valent mieux que 256 tu les auras, pas vrai?
•1 h 45: c'est le temps qui sépare Paris de Vienne, par avion. A pied, je ne sais pas, je n'ai pas encore essayé.
•1 heure: c'est le retard de mon avion au retour. Heureusement, j'ai eu droit au champagne puis aux excuses du commandant de bord... parce que j'ai horreur du champagne!

Pour réaliser les sorts magiques, il vous faudra mélanger trois ingrédients parmi treize. Si, par malheur, vous vous trompez d'ingrédients, une petite scène amusante se déroulera. Mais surprise oblige, je ne vous en dirai pas davantage!



Voici neuf des dix sorts que vous allez pouvoir réaliser.

...u. L'effet ...ti!



Le programmeur avait prévu une scène où l'on pouvait apercevoir quelques éclairs...

... Alors, que pensez-vous du résultat final? C'est une réussite, non?

Superbe résultat: la forêt dense et profonde, l'eau qui ruisselle, des dégradés un peu partout...

Flink à 45°: si vous appuyez sur le bas de la manette, il glisse sur le sol telle une boule de bowling.

L'ÉQUIPE DE TOUS LES EXPLOITS

Voici mes amis, l'équipe à qui vous devez cet extraordinaire jeu. The Misaventures of Flink a été réalisé par deux personnes: Herwin KLOIBHOFER, le programmeur, et Henk NIEBORG, le graphiste. Neuf mois de dur labeur, de coups d'essai en coups de maître, ont été nécessaires pour aboutir à ce fabuleux résultat.

De gauche à droite: *Greg DUDDLE, Anglais, producteur du jeu, Mark BLEWITT, Anglais, attaché de presse, Henk NIEBORG, Hollandais, graphiste du jeu, et Herwin KLOIBHOFER, Autrichien, programmeur du jeu (Matthias STEINWACHS, Allemand, auteur de la musique du jeu, était absent lors de ma visite, ce qui explique certainement pourquoi il n'est pas sur la photo... Etonnant, non?).*

Eh! les filles, Il est pas beau, ce graphiste?

Quand je vous disais que Consoles+ est une lecture captivante...

DES PROGRAMMEURS NOUS PARLENT...

Entre une partie de The Misaventures of Flink, un verre de Coca-Cola, une part de gâteau aux fraises (nappé de chocolat) et un copieux repas, j'ai tout de même réussi à poser quelques questions à Herwin, le programmeur du jeu. Heureusement, personne ne m'a jamais appris qu'il ne fallait pas parler la bouche pleine...

NIIICO: Avez-vous programmé le jeu ici? [En parlant du pavillon qui jouxtait le restaurant]

HERWIN KLOIBHOFER: Non, nous sommes ici chez un ami, qui a bien voulu nous accueillir. En fait, il n'a pas été très facile de programmer le jeu. Henk, le graphiste, travaillait en Hollande, et moi ici, à cinq minutes du restaurant. Mille kilomètres nous séparaient!

NIIICO: Justement, comment procédiez-vous, car mille kilomètres, on ne les fait pas en claquant des doigts?

H.K.: En effet, il n'était pas possible pour nous de se voir tous les week-ends et encore moins tous les jours. Nous échangions donc nos travaux par Modem [NDNiiico, Modulateur/Démodulateur, genre de truc qui fonctionne par les lignes téléphoniques et qui permet de s'échanger des données]. Cependant, avant de nous lancer dans de telles péripéties, nous avons passé un mois ensemble afin de mettre clairement notre projet au point [NDNiiico: voir les schémas sur feuilles de papier]. Nous avons discuté de tous les petits détails et n'avons gardé que les meilleures idées. Ainsi, une fois chacun de nous à son poste de travail respectif, nous savions exactement vers quoi diriger nos travaux!

NIIICO: Je vois sur votre dossier que le nom initial de votre projet était Trolls. Pourquoi avoir changé ce nom?

H.K.: Notre contrat nous imposait de donner un nom à notre dossier, et comme il fallait bien le faire, nous avons choisi "Trolls". En fait, le personnage de base de notre jeu était censé être un troll. Au fil du temps, il s'est avéré que le héros du jeu serait un jeune et blond garçon, d'où un nouveau nom pour notre jeu: The Misaventures of Flink.

NIIICO: Au final, combien de temps avez-vous mis pour programmer ce superbe, cet excellent, ce démentiel jeu [NDNiiico, j'en rajoute un peu, histoire de pouvoir reprendre de ce délicieux gâteau aux fraises]?

H.K.: Neuf mois!

NIIICO: Wouah! Est-ce votre première œuvre ou bien avez-vous déjà programmé d'autres jeux?

H.K.: Sur Megadrive, c'est notre premier jeu, en effet. Mais Henk et moi avons programmé deux autres jeux sur Amiga. N'étant pas satisfaits du résultat, nous voulions vraiment faire un bon jeu et, pour nous, Psygnosis était la meilleure solution! [NDNiiico: à ce moment-là, toute l'équipe commence à pousser des cris et à faire d'ignobles grimaces, me faisant comprendre qu'il ne vaut mieux pas continuer à leur poser des questions à ce sujet si je veux de nouveau goûter au gâteau.] Tout est parfait avec eux, et c'est la pure vérité!

NIIICO: Pensez-vous déjà à votre prochain jeu? Allez, dites, hein?

H.K.: Non, pour l'instant, nous allons simplement nous contenter de l'adapter sur Amiga CD 32 et sur le Mega CD.

NIIICO: Et quelles seront les améliorations de ce jeu sur le Mega CD?

H.K.: Nous proposerons une superbe séquence d'introduction ainsi que des morceaux de musique entièrement retravaillés.

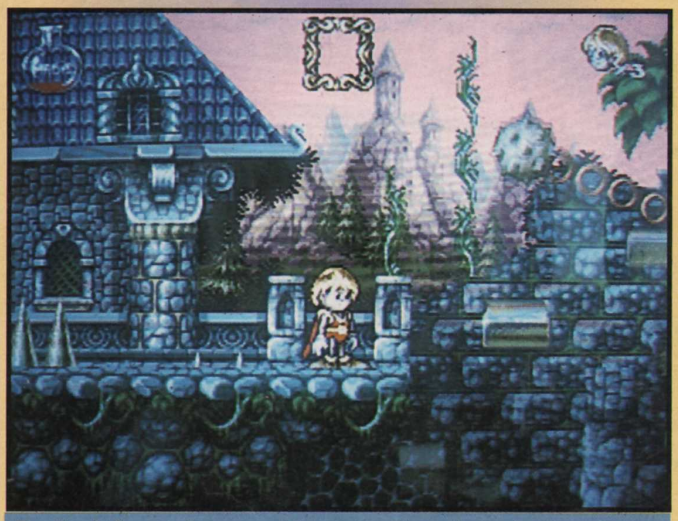
NIIICO: Pas de nouveaux tableaux?

H.K.: Nous n'en savons encore rien...

Je reste muet, sachant que si je pose encore d'autres questions, je ne pourrais plus espérer reprendre du gâteau aux fraises. Comment ça, il n'y en a plus? Mais c'est un crime, ça! Le visage fermé, une petite larme au coin de l'œil, je suis reparti à Paris, non sans avoir bien précisé aux auteurs de Flink que je serai ravi de revenir pour leur prochain jeu (si toutefois, un gâteau aux fraises du même tonneau était servi! Pas fou, le Niiico!).

PLUS LOIN DANS LE JEU

Pour vous, et seulement pour vous, Consoles+ dévoile les photos des derniers niveaux. Laissez-moi vous dire que ce jeu est plein de surprises et truffé de bonnes idées.



Derrière la finesse de ses graphismes, ce village dissimule bien des mystères et des dangers.

Preuve en est: à l'intérieur des maisons, il vous faudra éviter de lourdes masses d'armes. Zooms et rotations sont au rendez-vous.

Le monde souterrain va vous en faire voir de toutes les couleurs (dans les deux sens du terme).

Afin d'éviter ces gerbes de feu, il est nécessaire de marquer une petite pause de temps à autre.

Le monde des nuages est une merveille. Admirez un peu la somptuosité des décors. C'est pas génial, ça?

Des fantômes, aux allures de ceux de "Ghostbuster" (le film), tournent autour de vous. Utilisez les rochers pour les éliminer.

QUELQUES BOSS

A l'instar des décors et des autres sprites, les boss de fin de niveau sont d'une rare beauté. Je ne vous les présenterai pas tous car je déteste les mondanités. En voici tout de même une petite sélection. Je vous laisse imaginer les autres monstres qui attendent impatiemment de faire votre connaissance dans The Misaventures of Flink.

Ce gros monstre, certainement un descendant du Minotaure, tentera de vous planter ses pieux dans l'estomac!

A la fin du monde de l'arbre, vous trouverez un boss au look de King-Kong.

Cette incroyable machine n'est pas évidente à détruire. Lancez des rochers sur ses pilotes.

GENIAL ! UN T.SHIRT DBZ POUR 600 F D'ACHAT

CONSOLE GAMES

NEO-GEO - 10 % - 30 % -50 % SUIVANT LES TITRES

VPC : HENIN-BEAUMONT 153, rue E. Gruyelle 62110.**Tél : 21/76/23/26**
LENS 102 bis Rte de Lille 62300. T : 21/67/48/10

NEUF - OCCASION - REPRISES
POUR COMMANDER TEL AU
21/76/23/26 (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occase	reprise
Console 50/60	890	690	Tél
Super SF2	**549**	Tél	Tél
FIFA	449	350	250
NBA JAM	449	350	250
Ranma 4	490	390	300
PSG	390	350	250
World cup 94	449	350	250
Art of fighting	290	250	150
Final fight 2	149	-	-
S.Blastman 2	349	250	150
Super metroid	449	350	250
DBZ 3	**449**	350	250
Autres titres	Tél	Tél	Tél

MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console + Sonic	549	450	300
Super SF2	**490**	Tél	Tél
DBZ	449	350	250
NBA JAM	390	350	250
Landstalker	390	300	200
PSG	359	350	250
World cup 94	379	350	250
Art of fighting	349	300	200
Street of rage 3	379	300	200
Shining force 2	379	300	200
Virtua racing	499	390	300
P. Sampras	390	300	200
Autres titres	Tél	Tél	Tél

3D0	neuf	occase	reprise
Console Pal	**3990**	**3490**	**2500**
Shock Wave	449	300	200
Road Rash	449	350	250
Microcosm	449	350	250
Autres titres	Tél	Tél	Tél

NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console + jeu	2090	1490	1000
World Hero jet	1390	1090	800
Karnov's rev.	1390	1090	800
Sidekicks 2	1390	1090	800
Windjammer	1390	990	700
Samouraï sh	1390	1090	800
Art of 2	1390	1090	800
FF special	1390	1090	800
World hero 2	690	590	300
FF 2	690	590	300
Sidekick	1290	790	500
Autres titres	Tél	Tél	Tél

MANGAS & GOODIES
MANGAS DBZ 1 à 37.....35 F
MANGAS DBZ COULEURS.....75 F
FILMS DBZ 1 à 12.....169 F
CARTES, POSTERS, FIGURINES, ETC...

FRAIS DE PORT : JEU 20 F, CONSOLE 50 F, CRBT 35 F ENVOI COLISSIMO 48 HEURES

Avec DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Nous Achetons Vos Jeux CASH* au Meilleur Tarif

Nous Disposons dans nos Magasins d'un Stock de plus de 30 000 Cartouches et CD**

Nous Vendons les jeux Vidéo de -30 à -70% du Prix Neuf

Rayon MANGAS - FIGURINES CARDS - POSTERS

Nintendo SEGA 3 DO ATARI SNK NEC AMIGA CD 32

5 % de remise sur vos achats avec la SUPERCARTE qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat ***

Pour les appels de Paris vers Province, faite le 16 avant le numéro

DOCK GAMES 7, cours Gambetta	LYON Tél : 78-60-33-60
DOCK GAMES 4, rue du Pas St Georges	BORDEAUX Tél : 56-01-13-19
DOCK GAMES 41, rue Boisnet	ANGERS Tél : 41-87-59-14
DOCK GAMES 17, Av Félix Viallet	GRENOBLE Tél : 76-47-14-25
DOCK GAMES 7, rue Beaulieu	ANGOULEME Tél : 45-94-43-15
DOCK GAMES Galerie Sainte Marthe	NIORT Tél : 49-77-05-13
DOCK GAMES 6, rue Claveurier	POITIERS Tél : 49-37-00-80
DOCK GAMES 1, Cité Chabert (Pl de la république)	VALENCE Tél : 75-56-72-90
DOCK GAMES 13, rue de Rohan	St BRIEUC Tél : 96-62-33-13
DOCK GAMES 5, rue Auguste Comte	TOURS Tél : 47-20-42-30
DOCK GAMES Place de la Halle	BRIVE-la-Gaillarde Tél : 55-17-10-59
DOCK GAMES 4, rue Georges Tessier	St ETIENNE Tél : 77-41-84-79
DOCK GAMES 380, Av du Gle De Gaulle	St-Laurent du Var NICE Tél : 92-12-87-30
DOCK GAMES 15, rue Four des Flammes	MONTPELLIER Tél : 67-60-39-26
DOCK GAMES 200, Av Pierre Lanfrey	CHAMBERY Tél : 79-69-54-50
DOCK GAMES 28, rue Pannecau	BAYONNE Tél : 59-59-41-61
DOCK GAMES 103, rue Bannier	ORLEANS Tél : 38-77-98-30
DOCK GAMES 5, Place Clément	STRASBOURG Tél : 88-22-54-81
DOCK GAMES 63, rue Adrien Dubouché	LIMOGES Tél : 55-79-32-94
DOCK GAMES 36, rue Albert 1er	La ROCHELLE Tél : 46-41-29-01

* *Selon le stock des magasins, l'état et la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement*

** *Disponibilités sur l'ensemble des magasins DOCK GAMES*

*** *La SUPERCARTE vous sera remise au magasin ou expédiée sous huit jours pour tout achat minimum de 400 F TTC. La remise de 5% est valable sur tout le magasin, sauf consoles, accessoires et promotions signalées.*

Vos Intérêts Sont en Jeux !

N°1 du jeu Vidéo d'Occasion en France

Ouvertures Prochaines

DOCK GAMES	CHALON S/Saone
44, rue aux Fèvres	
DOCK GAMES	ANNECY
DOCK GAMES	PARIS
DOCK GAMES	ROUEN
DOCK GAMES	AVIGNON

Emplacements Disponibles

DOCK GAMES	LILLE
DOCK GAMES	CLERMONT - F
DOCK GAMES	BREST
DOCK GAMES	NANTES
DOCK GAMES	LE HAVRE
DOCK GAMES	RENNES
DOCK GAMES	LE MANS
DOCK GAMES	AMIENS
DOCK GAMES	TOULON

Bientôt peut être Vous ...!
Dans votre Ville.
Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo
Contactez nous au
45-94-74-20 (province)

Toutes les marques et logos inclus dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leurs propriétaires

DOCK GAMES

Premier Groupement Français de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo.

Premier en Nombre :

- 25 magasins en France d'ici Septembre 94

Premier en Sérieux :

- Ni Echange ni Dépôt-V, nous payons CASH

Nous achetons et revendons selon un véritable ARGUS du Jeu Vidéo (plus de 2800 titres)

Premier dans l'Assortiment :

- Toutes les Consoles, Toutes les Marques, Pour tous les Gouts, Pour toutes les Bourses

Cet Été Grand Concours 150 Prix à Gagner

1er PRIX UNE CONSOLE 3DO
2eme PRIX UNE CONSOLE NÉO-GÉO
3-4eme PRIX DEUX CONSOLES SUPER NINTENDO
5-6eme PRIX DEUX CONSOLES MEGA-DRIVE
7 - 8 Prix une Console GAME GEAR
9 - 10 Prix une Console GAME BOY
11 au 40 Prix un Jeu **LUDI GAMES**, *S-N ou M-D*
41 au 60 Prix un Bon d'Achat **DOCK GAMES** *de 200 Frs*
61 au 100 Prix une Super Casquette **DOCK GAMES**
101 au 150 Prix un Tee Shirt **DOCK GAMES**

Grand Concours par tirage au sort, sans obligation d'achat, renseignement et règlement dans les magasins DOCK GAMES

NEWS

LE MIMPI

Sur ce salon réservé aux professionnels, qui s'est déroulé à Monaco les 2, 3 et 4 juin, il y avait peu de nouveautés. Pourtant, certains jeux peuvent vous intéresser. Et puis, surtout, nous avons pu profiter du soleil, d'une balade en hélicoptère, bref d'un week-end assez sympa.

OCEAN NOUS PRÉSENTAIT SA COLLECTION DE NOËL

C'est un des stands sur lequel nous avons découvert le plus de nouveaux softs. Le jeu Shaq Fu était mis en vedette (voir Work in Progress, dans ce même numéro), ainsi que Michael Jordan Adventure. Dans l'ombre, nous avons aussi pu apercevoir The Shadow, NBA Showtime, Jelly Boy, un jeu pour les plus jeunes d'entre vous, et Syndicate, excellent jeu déjà sorti sur PC.

Michael Jordan Adventure (SNIN).

The Shadow (SNIN).

Jelly Boy (SNIN).

NBA Showtime (SNIN).

Syndicate (SNIN).

ELECTRONIC ARTS STRIKES BACK

Electronic Arts revient en force. On les croyait absents, eh! bien non, ils développent à tour de bras et pas mal de leurs titres ont été repris en édition par Ocean. Et il en reste à venir. Ainsi, on pourra prochainement retrouver, dans la série des Strike, Urban Strike. Mais aussi Syndicate et Michael Jordan Adventure...

Urban Strike (MD).

Michael Jordan Adventure (SNIN).

EN BREF...

Chez les autres éditeurs présents sur ce petit salon, pas de grandes nouveautés. Codemasters n'avait rien de neuf par rapport à ce qui était présenté à l'ECTS de Londres. Idem pour Sony. En revanche, Acclaim nous a dévoilé en exclu' Mortal Kombat 2 sur Megadrive et Super Nintendo. Mais là, interdiction formelle de prendre des photos sur le salon...

Speedy Gonzales (SNIN).

LUDI GAMES : UN PAQUET DE NOUVEAUTÉS.

Ludi s'est beaucoup fait remarquer sur ce salon. Et pour cause: il présentait toute une flopée de nouveautés. Mais ce n'est rien comparé à ce qu'il s'apprête à sortir, peu après la rentrée scolaire. Ludi nous réserve en effet bien des surprises, comme Akira (SNIN), The Mask (SNIN), Actraiser 2 (SNIN), F1 Pole Position 2 (SNIN) et Street Racer (SNIN), qui s'annonce particulièrement fun, sur Super Nintendo.

LES POWER RANGERS

Nous vous en avions parlé, il y a quelques mois, dans Consoles+: les Power Rangers, issus d'une série japonaise, débarquent dans tous les magasins sous forme de jouets. Eh! bien, sachez qu'en septembre, ils arriveront sur Game Boy. Et ça ne fait que commencer.

PAS CHÈRES NOS MANETTES

Cette manette, très pratique pour les inconditionnels du joystick, (ou pour ceux qui ne supportent pas les paddles) est disponible. Elle répond bien, n'est pas trop rigide et, en plus, elle est vendue à un prix raisonnable (moins de 150 francs) dans les boutiques Espace 3. Un bon rapport qualité/prix.

UNE GAME GEAR FUN POUR L'ÉTÉ

Cette configuration Game Gear Fun comprend: une Game Gear, un jeu Sonic, un adaptateur secteur et un Gear Bag (sac banane) vous permettant d'emporter votre console à la plage. Vous reconnaîtrez cette config' grâce à son packaging aux couleurs de l'été (soleil, mer, palmier...). Elle est disponible dès maintenant pour un prix d'environ 750 francs.

GENESIA 94

Vous allez en vacances sur la côte landaise? Moi pas, et j'enrage. Vous imaginez que je vais louper le premier salon grand public sur les nouvelles technologies: images de synthèse, réalité virtuelle, multimédia seront au rendez-vous au travers de conférences et d'espaces qui leur sont consacrés... De plus, un festival du film d'images de synthèse sera organisé autour d'œuvres universitaires ainsi que des films présentés à Imagina. Sega devrait également exposer son R-360 et son AS-1 (une grosse machine dans le genre du Star Tour) et un espace de réalité virtuelle sera animé par Médialab. N'hésitez pas à aller jeter un œil, c'est ouvert à tout le monde, du 7 au 10 juillet au casino d'Hossegord dans le Sud-Est de la France. Dis, papa, c'est combien le billet d'avion jusqu'à Biarritz?

½ RANMA
Fiche technique, fan club, paroles...

4 Cassettes vidéo DRAGON BALL Z
Exclusivité, en Secam version Française, en vente sur TOON !!!

5 Nouvelles actus par jour
En moyenne, signées Son GOTOON

24 Fan Clubs
Délirer, informer, communiquer !

24 H / 24
Dialogue en direct avec les fans

173 Fiches techniques
Tout sur tous les Dessins animés nippons

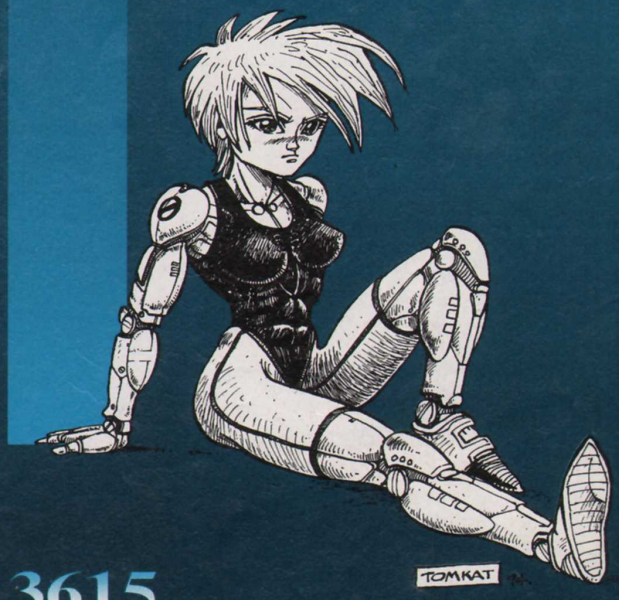
487 Francs
DBZ 2 sur Super Nintendo (V.Française)

612 Petites Annonces
Ach. Vds. Ech. Tbe. Mangas, Jx, LD, K7

3018 Messages
Dans le Fan-Club DBZ

3615 TOON
Le plus beau, pour 1,27F/mn seulement

5000 Francs à gagner
Sur nos jeux. Sympas, les jeux, en plus !



3615
TOON

JAPANIMATION 80% INTERET 100%

NEWS

DES NOUVEAUTÉS POUR VOTRE 3DO

Pour plus de renseignements sur ce joystick et ce pistolet 3DO (ainsi que sur toutes les nouveautés 3DO et Jaguar en import), contacter JPF Import au: (1) 46 24 33 19.

Depuis le temps que l'on attendait ce pistolet pour la 3DO, nous étions intimement convaincus qu'il ne verrait jamais le jour. Nous nous trompions. Au hasard d'une visite chez un grossiste et revendeur de jeux 3DO et Jaguar, nous sommes tombés sur la bête, ainsi que que sur une nouvelle manette pour 3DO. Mad Dog Mac Cree et Total Eclipse vont enfin pouvoir prendre tout leur sens.

LOCK ON, OU LE JEU DE CACHE-CACHE DE L'AN 2000

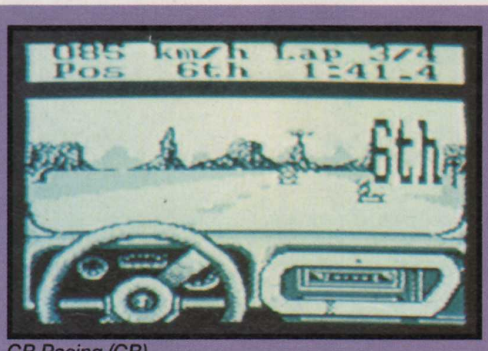
Le nouveau joujou de Sega est disponible. Il est distribué par Bandai pour environ 300 francs. Ce nouveau jouet, c'est le Lock On. C'est un jeu de tir nouveau genre. Vous êtes équipé d'un pistolet à rayons infrarouges et d'une casquette équipée d'un capteur et d'une visière. La visière vous permet de savoir où vous en êtes au niveau de vos vies. Vous partez avec neuf vies et la ferme intention d'éliminer votre adversaire, qui est équipé comme vous. Nous l'avons testé pour vous la nuit dans les couloirs de la rédaction et le seul défaut remarqué est le manque de précision. Sinon, nous nous sommes bien amusés.

Voici quelques-unes des figurines proposées par Konci (tél: 16. 78.72.30.88 sur Lyon).

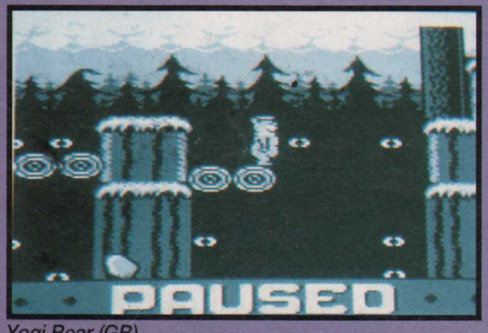
KONCI AIME DBZ (ET NOUS AUSSI, D'AILLEURS...)

Vous savez tous que la plupart des boutiques de jeux vidéo commencent à se recycler dans le commerce de petits bibelots et de cartes étranges consacrés à notre tant aimé San Gohan. Elles se recyclent à tel point que nous en avons surpris quelques-unes qui entassaient les jeux vidéo dans le fond du magasin alors que tous les goodies étaient en devanture. Vous y croyez, à ça? Mais bon, le problème n'est pas là, puisque l'affaire qui nous intéresse aujourd'hui concerne de nouveaux goodies DBZ vendus par Konci. On retrouve, entre autres, le Super Battle Collection de Bulaï présenté dans le n° 31, les cartes habituelles et les figurines présentées en photo. C'est pas une bonne affaire ça?

Brutal (SNIN).



GB Racing (GB).



Yogi Bear (GB).

Tarzan (SNIN).

GAMETEK, DU NOUVEAU

Après sa collection de début d'année, nous n'avons plus trop entendu parler de l'éditeur Gametek. Ce n'était qu'un court répit, car les revoilou! Cette fois-ci, Gametek nous prévoit une multitude de petites nouveautés pour la rentrée. Leurs jeux sortent pour le moment sur deux formats Nintendo (SNIN et GB). On pourra découvrir, entre autres, Brutal, un jeu de baston qui met en scène des animaux dans des duels. Par ailleurs, le tant attendu Yogi Bear, l'ours célébrissime du dessin animé, arrivera prochainement sur SNIN et sur GB. Viennent ensuite Tarzan (SNIN), le roi de la jungle, GB Racing, une course de bagnoles, et, pour finir, Nick Faldo Golf sur SNIN.

NEWS

NOUVELLE CONFIGURATION POUR LE MEGA CD

Une nouvelle qui comblera les fanatiques désireux d'acquérir un MCD tout en étant soucieux de conserver quelques sous pour les vacances. Un Mega CD à 1 990 francs avec Sonic CD et Road Avenger (rappelez-vous que l'ancienne configuration était au même prix avec UN seul jeu). Mais, attention, ce n'est pas pour autant que l'ancienne configuration sera moins chère, veillez à ne pas vous faire arnaquer...

SCORE GAMES N°4!

Vous aviez l'habitude de devoir vous rendre sur Paris pour trouver vos jeux alors que vous habitez dans les Yvelines? No problemo, Score Games a pensé à vous. Ce nouveau magasin vous permettra de trouver tous les jeux Sega, Nintendo et consorts, la plupart des goodies relatifs à DBZ, et... clou du programme, la nouvelle machine d'arcade, l'Overgame Machine, en démo permanente. Si vous ne savez pas quoi faire pendant vos vacances...

Score Games, 42, rue de Paris, 78100 Saint-Germain-en-Laye, tél. (16) 30 61 47 47.

EN BREF... EN BREF...

• Comme nous le révèle notre éminent confrère CTW, Sega semblerait intéressé par l'adaptation de ses titres MCD sur plates-formes PC CD-Rom. Logique, le développement de ce genre de jeux coûte cher et il faut le rentabiliser...

• La nouvelle chanson "No pain, no gain" du groupe de rock allemand Scorpions est l'hymne officiel de l'équipe allemande pour la coupe du Monde 94. U.S. Gold en fait la musique de la version Mega CD de World Cup USA 94.

• Depuis le 5 mai 1994, Ocean est officiellement un des nombreux licenciés Sega. Cela va leur permettre d'enrichir leur catalogue avec des jeux comme Mister Nutz ou l'Ecole des champions sur Megadrive.

• Un an après l'ouverture de ses premiers magasins, Dock Games nous annonce qu'il va en ouvrir un nouveau à La Rochelle. Si vous habitez le coin, n'hésitez pas à aller jeter un œil ou à téléphoner au (16) 46 41 29 01.

SCHTROUMPFONS LA TERRE

Pour sensibiliser les enfants à la préservation de l'environnement, Peyo a créé l'association "Schtroumpfons la Terre", dont la vocation est de sponsoriser des actions et des campagnes à caractère écologique. Le logo de l'association est un Schtroumpf cajôlant la planète Terre. Un message visuel clair et très parlant. Pour chaque jeu Les Schtroumpfs0 vendu, un certain pourcentage sera versé à l'association.

WALIBI-SCHTROUMPF, J'EN SUIS BABA

Infogrames, l'éditeur français du jeu Les Schtroumpfs, lance, tout comme l'an dernier l'opération "Parc Astérix", une opération dite parc d'attractions. Cette année, pour la sortie du jeu Les Schtroumpfs, lorsque vous achèterez ce soft, vous y trouverez à l'intérieur une entrée pour le parc "Walibi-Schtroumpf".

Retrouvez "l'été des Jeux vidéo"
avec VIDEOFIL et OCEAN en page 121.
Gagnez **10 consoles SUPER NINTENDO** et
200 jeux Clay Fighter & Rock'n Roll Racing.

Photo non contractuelle

LE RETOUR DE BROLY
INEDIT EN FRANCE
VERSION ORIGINAL PAL
249 F

Le Manga "Vidéo Girl Aï de Masakazu Katsura,enfin en français !
Attendu de tous les fans de mangas et d'animation japonaise "Vidéo Girl Aï" brouille les pistes.
NON! le manga n'est pas que cul et baston et quand il est tendresse : l'énergie est toujours là.
Le dessin de Masakazu Katsura est plus profond que le style 'grands yeux' du dessin animé japonais et la fraîcheur du récit convaincra plus d'un amateur de bandes dessinées européennes.

Vidéo Girl Aï est disponible au prix de 30 F

Extrait du Catalogue VPC
En Couleur
35 F
Et bientôt les 4 premières Vidéo
DRAGON BALL Z
Entièrement en Français
Fonctionnant sur tous les magnétoscopes
Renseignez-vous au 38.46.10.31

AMICROPUCE

JEUX VIDEO
AMICROPRIX

ORLEANS
22 Place Louis XI
☎ 38.68.15.50

JARGEAU
56 Grande Rue
☎ 38.46.10.31

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 Heures à 19 Heures

AMICROPUCE
CATALOGUE VPC EN COULEUR
4 Pages couleurs avec
Images digitalisées de Mangas - Vidéo
Compact disque - Goodies - Ramicard

Le Numéro 1 est DISPONIBLE pour la somme de 35 F et donne droit à une remise de 5% sur tout le catalogue

SUPER FAMICOM

FATAL FURY Spécial	**645 F**
RANMA 1/2 4	**495 F**
Street Fighter Spécial	**645 F**
WORLD HEROES 2	**649 F**
FINAL FANTASY VI	690 F
FX WILDTRAX	645 F

SUPER NES

Street Fighter Spécial	**595 F**
MEGAMAN X	545 F
FATAL FURY 2	545 F
SECRET OF MANA	499 F
SUPER METROID	455 F

SUPER NINTENDO

EMPIRE STRIKE BACK	425 F
FIFA	425 F
NBA JAM	425 F
WORLD CUP SOCCER 94	450 F
LES SCHTROUMPFS	**435 F**
DRAGON BALL Z2 Fr	**535 F**

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z Fr	**499 F**
FATAL FURY 2 Jap	**599 F**
Street Fighter Spécial	**595 F**
NBA JAM	425 F
STREET OF RAGE 3	445 F
VIRTUA RACING	550 F
WORLD CUP USA 94	450 F

MANGAS

DRAGON BALL Z N & B	45 F
DRAGON BALL Z Couleur	80 F
KEN LE SURVIVANT	45 F
CITY HUNTER	45 F
RANMA 1/2	45 F
3 X 3 EYES	45 F
VIDEO GIRL	45 F
VIDEO GIRL Français	30 F
BASTARD	45 F
DNA2	45 F
CYBER BLUES	45 F
ORANGE ROAD	45 F

MANGAS VIDEO
DRAGON BALL Z

Vol 1	GARLIC	179 F
Vol 2	THALES	179 F
Vol 3	SUPER NAMECK	179 F
Vol 4	DOCT WILLOW	179 F
Vol 5	BADDAK	179 F
Vol 6	KOURAT	179 F
Vol 7	METAL KOURAT	189 F
Vol 8	LES CYBORGS	189 F
Vol 9	TRUNKS STORY	189 F
Vol 10	BROLY	189 F
Vol 11	BOJACK	189 F
Vol 12	DOCTEUR EIGI	189 F
Le Retour de BROLY		**249 F**

GOODIES

FIGURINES BATTLE COL.	99 F
POSTER DBZ - RANMA -	30 F
RAMICARDS	10 F
TEE SHIRT DBZ	**99 F**

MANGAS VIDEO

DOOMED MEGALOPOLIS	130 F
KEN LE SURVIVANT	170 F
RG VEDA	170 F
3 X 3 EYES	150 F
MACROSS	150 F
VENUS WAR	170 F
AKIRA	170 F
BUBBLEGUM CRISIS	170 F
UROTSUKIDOJI	**170 F**

COMPACT DISQUE

DRAGON BALL Z	225 F
RANMA	150 F
KEN LE SURVIVANT	225 F
ORANGE ROAD	240 F
CITY HUNTER	240 F
MACROSS	240 F
BUBBLEGUM CRISIS	240 F
AKIRA	240 F
FATAL FURY	

DEPOT VENTE NEO GEO

Plus de 100 jeux NEO GEO disponibles en dépot vente chez AMICROPUCE aux prix fixés par nos clients sur nos conseils.
Nous prenons une commission de 100 F par jeu

SAMOURAI	890 F
WORLD HEROES 2	690 F
BURNING FIGHT	390 F
ART OF FIGTHING	490 F
FATAL FURY 2	690 F
MAGICIAN LORD	290 F

Nombreux autres titres

JEUX NEUFS 199 F
FAMICOM
ACROBAT MISSION
BATMAN RETURNS
BIKIRI MAN
BLUES BROTHERS
CATCH DIRTY CHALLENGER
FROG 1
FROG 2
GUNFORCE
IKARI NO YOSAI
INTERNATINAL TENNIS TOUR
MAGIC JOHNSON
NIGEL MANSEL
RPM RACING
SUPER DUNK STAR
SUPER FIRE PRO-WRESTLING
SUPER SWIV
ULTRAMAN

JEUX NEUFS 199 F
SUPER NINTENDO
ADAMS FAMILY 1
ASTERIX
AXELAY
CHESMASTER
DRAGON'S LAIR
EARTH DEFENSE FORCE
F-ZERO
JAMES BOND JUNIOR
KICK OFF
MAGIC SWORD
PARODIUS
PILOTWINGS
RIVAL TURF
ROBOCOP 3
SUPER ALESTE
SUPER TENNIS
TURTLES 4

JEUX NEUFS 149 F
MEGADRIVE
BATTLETOADS
BLADES OF VENGEANCE
BLASTER MASTER 2
BOXING LEGEND OF THE RING
BUCK ROGERS
CRUE BALL
GALAXY FORCE 2 Jap
GODS
JORDAN VS BIRD
KING OF THE MONSTERS
MAZINGWARS
OUT OF THIS WORLD
RINGS OF POWER
THE SIMPSONS
SHADOW OF THE BEAST 2
TECHNO CLASH
TOYS

Pour connaître les autres titres disponibles, téléphoner au 38.46.10.31

Nous remerçions tous nos clients qui sont de plus en plus nombreux à nous faire confiance, ce qui permet de pratiquer des prix de plus en plus compétitifs.

Bon de Commande par ☎ au 38.46.10.31

DESIGNATION	PRIX
PORT	30 F
TOTAL A PAYER	

Nom_____ Prénom_____

Adresse_____

_____

Ville_____ Code Postal_____

Signature
(Parents pour les mineurs)

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F
Chéques Débités le jour de la livraison
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO

A retourner à :
AMICROPUCE
56 Grande Rue 45150 JARGEAU

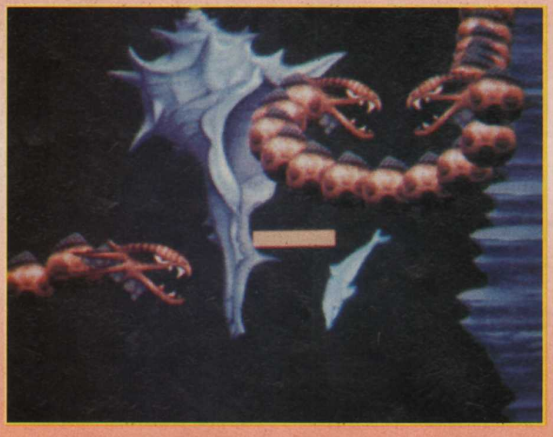
Les prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis Toutes les marques citées dans cette page sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

ECCO: THE TIDES O

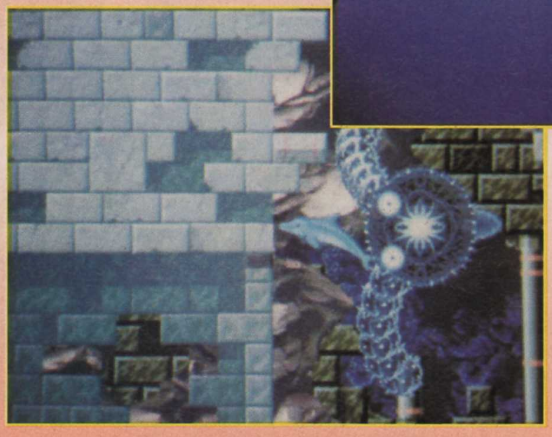
Ecco, premier du nom, fut à son époque une véritable révélation pour tous les possesseurs de MD, qui pouvaient, avec cette cartouche, découvrir un genre complètement nouveau. Ecco parvint même à amener papa et maman devant le téléviseur, son ambiance séduisant petits et grands. Qui aurait pu prévoir qu'un simple cétacé remporterait un tel succès? Pas nous. Les choses étant ce qu'elles sont, il n'y a aucune raison de cracher dans la soupe. Aussi, revenons à nos dauphins sans bouder notre plaisir. La nouvelle mouture d'Ecco propose près de vingt-cinq niveaux, immenses, qui vous feront parcourir des contrées tout bonnement hallucinantes. Imaginez qu'il existe à présent des tableaux-bonus surréalistes où vous devrez récupérer des points de vie. Vous pourrez également métamorphoser Ecco en mouette ou encore jouer à deux avec une nouvelle venue, répondant au nom de Trellia. Bref, vous allez en prendre plein les yeux et, surtout, plein la tête. On inspire un grand coup, et on plonge.

À COUPER LE SOUFFLE...

Vous n'êtes pas sans vous rappeler les inénarrables boss du premier épisode. Eh bien, accrochez-vous, car ceux présentés dans cette version sont aussi beaux qu'ils sont difficiles à détruire. Le poids des mots, le choc des photos.



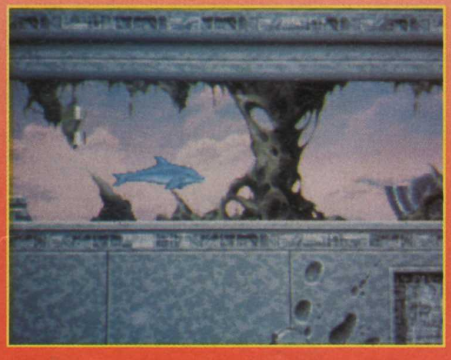
Autant vous prévenir sans détour: la version dont nous disposions était furieusement buggée. La barre orange ne sera pas dans la version définitive. Mais les monstres et le coquillage, eux, seront présents.



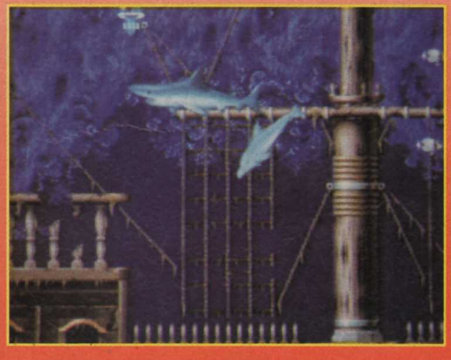
Il vous faudra amener cette méduse géante jusqu'à une porte pour qu'elle la défonce. Ecco est aussi pacifique qu'intelligent.

Cette bestiole a une fâcheuse tendance à vous tourner autour en vous infligeant à chaque fois des dommages. Dépêchez-vous de la distancer.

Certains niveaux sont sublimes. Mais, comme d'habitude, ils sont truffés de pièges plus vicieux les uns que les autres.



Ce passage dans les tubes vous conduira sur une planète incroyable contrôlée par Vortex (le méchant-pas-beau du premier épisode).



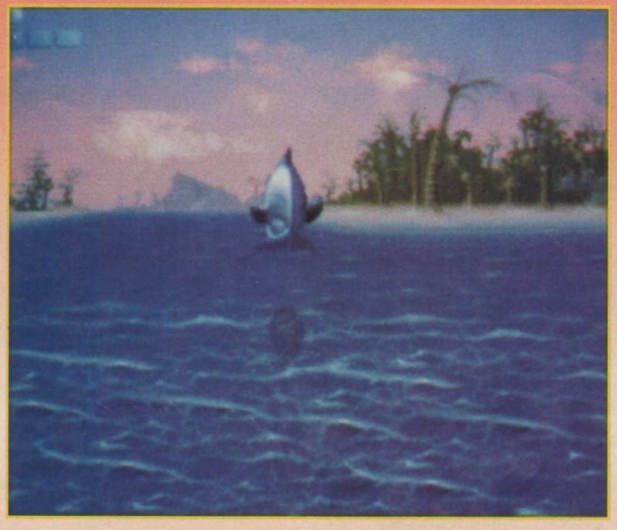
Quelques idées étaient déjà exploitées dans la version MCD. Cette épave, par exemple, faisait partie d'un des niveaux supplémentaires du jeu MCD.

F TIME

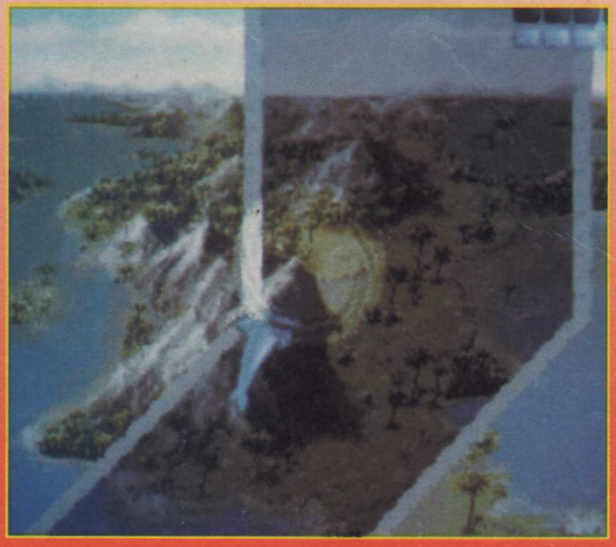
SEGA/MD
septembre

ÇA C'EST DU TABLEAU-BONUS, MA PUCE!

Cinq tableaux-bonus parsèment le jeu pour vous permettre de récupérer des points de vie, ainsi que des vies supplémentaires. Le côté surréaliste pourra en choquer plus d'un, mais provoquera l'admiration béate des autres...



Il vous faudra ici attraper le plus possible d'anneaux. Vous pourrez déambuler dans les fonds marins, ou encore sauter hors de l'eau et, contempler ainsi des décors divins.



Ne me demandez pas à quoi correspondent ces tubes. Je peux juste vous dire qu'il vaut mieux éviter les tourbillons dans lesquels s'engouffre actuellement Ecco, sous peine de devoir recommencer le niveau.

KONCI POWER KIT ®
TOUS VOS JEUX EN PLEIN ECRAN 20% PLUS RAPIDES !!!

TRANSFORMATION
SUPER NITENDO 50 Hz EN SFC 60 Hz
PRIX ETE 94 = 149 f
Pose comprise

Le power kit permet de commuter en 50 / 60 Hz
à tout moment avant, après et pendant le jeu !
Plein écran sans bandes noires, vitesse et fluidité augmentées de 20 %
compatibilité TOTALE avec les jeux français, japonais et américains

SUPER FAMICOM

•DRAGON BALL Z 2	429f	•KIKIKATAI 2	569f
•DRIFT KING RALLY 94	549f	•PC KID	569f
•FATAL FURY 2	490f	•SAMOURAÏ SHODOWN	TEL.
•FATAL FURY SPECIAL	599f	•RANMA 1/2 IV	488f
•FINAL FANTAISY 5	529f	•S. BOMBER MAN 2	529f
•FINAL FANTAISY 6	629f	•SONIC BLASTMAN 2	499f
•FIFA SOCCER	390f	•SUPER SF 2(US)	529f
•FIGHTER'S HISTORY	549f	•SUPER SF 2(JAP)	599f
•FX TRAX	589f	•WORLD HEROES 2	589f
•GOEMON FIGHTER 2	490f	•AUTRES TITRES...	TEL.

NEO GEO

•ART OF FIGHTING 2	1490f	•SAMOURAÏ SHODOWN 2	1490f
•FATAL FURY SPECIAL	1300f	•SUPER SIDE KICK 2	1490f
•KARNOV REVANGE	1350f	•TOP HUNTER	1490f
•SAMOURAÏ SHODOWN	1300f	•WORLD HEROES JET	1490f

3 D O

•CONSOLE 3DO PAL	4290f
•HAUZER, ULTRA MAN	590f
•TETSUJIN, WACKY RACES	590f
•DRAGON BALL Z	TEL.

MD

•DRAGON BALL Z	449f
•FATAL FURY 2	329f
•SUPER SF 2 (US)	549f
•VIRTUAL RACING	479f

GOODIES DBZ

K7 VIDEO PAL ORIGINALES

•GARLIC, KURA, METAL KURA, S.NAMECK, THALES	139f
•TRUNK STORY, VIRTUAL TRIANGLE, GAIDEN, BOJACK, BURORY	149f
•LE RETOUR DE BURORY	159f

FIGURINES ARTICULEES

•BATTLE COLLECTION N°1 à 9	75f
•BATTLE COLLECTION N° 10 (BURORY)	120f
•SUPER COLLECTION	160f

BON DE COMMANDE à retourner à KONCI

Nom Prénom: _____

Adresse complète: _____

C+34 REFERENCE	PRIX
PORT: console 50f / autre 30f	
CHEQUE ☐ MANDAT ☐ TOTAL A PAYER	

KONCI 12 rue Marc BLOCH 69007 LYON
Tél: 78 72 30 88 (de Paris faire le 16)

HUDSON SOFT - stop - HUDSON SOFT -

HUDSON S.-
VIRGIN/SNIN
septembre

Vous voici dans le premier niveau que vous devez visiter. Attention aux plantes!

Comme dans tout jeu d'aventures, vous vous déplacez sur une carte.

Une des scènes de dialogue où l'on vous informe de ce que vous devez faire.

Vous devez pour la plupart vous souvenir de ce jeu de plates-formes qu'était Super Adventure Island sur Super Nintendo. Une référence chez Hudson Soft, et l'un des premiers jeux sur Super Nintendo. Le soft était assez sympa. Voici un second épisode sur Super Nintendo. Cette fois-ci, c'est différent. C'est à un jeu d'action/aventures que nous avons affaire. Vous déplacez votre personnage sur une carte pour résoudre une énigme ou pour trouver un objet, et lorsque vous arrivez sur le lieu d'investigation, le jeu se transforme en jeu d'action/plates-formes, comme dans le premier épisode. La seule différence est que, ici, il faut gérer quelques menus – pas très complexes – pour l'armement et certaines fonctions de votre personnage.

HUDSON S.-
VIRGIN/SNIN
septembre

Voici notre petite souris dans le brouillard des rues londoniennes.

Fievel est le héros d'un dessin animé réalisé par Universal, tout à fait dans l'esprit des dessins animés de la Walt Disney Company. Et généralement, lorsqu'un dessin de Disney est adapté sur console, le résultat est sympathique. L'adaptation a été réalisée par Hudson Soft. Vous dirigez Fievel, une petite souris qui part pour le far-west. C'est dans un petit jeu de plates-formes que vous déambulerez, infesté de chats et autres vilaines bébêtes qui n'aiment pas les souris.

Elle décida un jour de prendre le train pour arriver par n'importe quel moyen...

... au far-west.

VIRGIN - stop - VIRGIN - stop

BATTLEMANIACS

Sur ce niveau à scrolling horizontal, récupérez toutes les quilles.

Et la série des Battletoads, vous connaissez? Mais si! Ces crapauds qui se battent avec tout le monde! La version Sega Master System de ces aventures batraciennes arrive à la fin de cet été. Mais ne vous emballez pas, c'est juste une adaptation sur SMS du jeu sorti précédemment sur Super Nintendo et Megadrive. On retrouve les même niveaux, les mêmes personnages, la même musique, le tout avec les capacités de la Master system.

Toujours sur la moto futuriste, sautez par-dessus les murs qui apparaissent.

Voici la charmante donzelle qui fait office de boss. Évitez les espèces de boules qu'elle vous lance ou vous vous retrouverez vite fait au sol.

VIRGIN/MS

septembre

Dans ce niveau, frappez: les poings, c'est fait pour ça.

LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

GAME PARTNER

94 Av. de Clichy 75017 PARIS TEL. 42.63.41.08

Métro La Fourche - Bus 54, 74, 81,31

** SEGA **

Exemples de prix:	Neuf.	Occ
Megadrive I	..... 469 F	
Megadrive II	595 F	.....
Mega CD (FR)	1990 F	1590F
Game gear Columns	595 F	399 F
Game gear Aladdin	849 F	.....
C. pad Turbo + Slow	109 F	

Offre Game Partner

Mégadrive + Menacer + Sonic + 6 jeux + T.2 **895 F**

** NINTENDO **

Exemples de prix:	Neuf.	Occ
Super Nintendo (FR)	690 F	590 F
Super Nin.+Mario all S.	990 F	.....
Game boy + Tetris	490 F	.....
Game boy base	299 F	.....
Super Turbo control pad	99 F	.....
Alimen. S/NES.US	119 F	.....

Offre Game Partner

Super Nintendo + Street Fighter II **690 F**

** LES JEUX D'OCCASION **

TOUTES NOS OCCASIONS SONT GARANTIES 3 MOIS

MEGADRIVE		SUPER NINTENDO	
SONIC II	269 F	ZOMBIES(US)	299 F
SONIC III	379 F	EMPIRE STRIKE BACK(US)	349 F
STARFLIGHT	199 F	ROCK N' ROLL RACING (FR)	349 F
GOLDEN AXE	79 F	CLAYFIGHTER(FR)	299 F
SUPER THUNDER BLADE	129 F	SKY BLAZER(FR)	299 F
W.W.F	149 F	POP N' TWINBEE(FR)	299 F
ALEX KID	119 F	FIFA SOCCER (FR)	379 F
POPOULOUS	199 F	ALIEN III (FR)	199 F
ROAD RASH	199 F	BOMBERMAN II(JP)	399 F
WONDER BOY III(J)	169 F	FATAL FURY II(US)	359 F
WONDER BOY III(FR)	149 F	LUFIA(US)	359 F
SIMPSONS	169 F	MEGA MAN X(US)	329 F
ALADDIN	319 F	LOST VIKINGS(FR)	329 F
FLASHBACK	279 F	OUT OF THIS WORLD (US)	199 F
TEAM USA BASKET	249 F	UN SQUADRON (FR)	149 F
BULLS/LAKERS	249 F	SUPER BATTLE TANK II(US)	299 F
JAMES POND II	199 F	BATTLETOADS (FR)	199 F
SUPER MONACO GP I	199 F	ART OF FIGHTING(JP)	359 F
SUPER MONACO GP II	289 F	FINAL FIGHT II(JP)	179 F
THUNDER FORCE IV	279 F	WORLD HEROES(JP)	259 F
STREET FIGHTER II'	379 F	DBZ II(JP)	379 F
ZOMBIES	289 F	RAMNA 1/2 III(JP)	379 F
ALEIN III	199 F	EQUINOX(FR)	289 F
TOE JAM ET EARL II	319 F	PILOT WINGS(FR)	169 F
CRUEBALL	169 F	GOEMON FIGHT II(JP)	399 F
JURASSIC PARK(US)	299 F	SUPER PANG(FR)	259 F
ETC.		SUPER ADVENTURE ISLAND(FR)	199 F
		MARIO PAINT(FR)	279 F

ET DES DIZAINES D'AUTRES TITRES DISPO. TEL. 42.63.41.08

CDI 210 PHILIPS + 2 JEUX 3.290 F

+ DE 10 JEUX D'OCCASION A 169 F

NOUVEAUTES tél. 42.63.41.08

* AMIGA CD 32 *

CONSOLE NEUVE + 2 jeux Tél.

PLUS DE 15 JEUX DISPO. A SUPER PRIX 169 F

* 3 DO PAL / 220 V *

CONSOLE NEUVE Tél. * *CREDIT POSSIBLE

PLUS DE 10 JEUX DISPO.

** NEO-GEO **

CONSOLE Neuve.1990 F

CONSOLE Occ..1590 F

FATAL FURY special.....1450 F

ART OF FIGHTING 2.....1550 F

SAMOURAI SHODOWN..1550 F

*** Plus de 20 jeux dispo. neufs et occas. ***

* EXPEDITION EXPRESS COLISSIMO 24H / 48H *

TEL. : 42.63.41.08

BON DE COMMANDE à retourner GAME PARTNER

Nom:.....

Prénom:.....

Adresse:.....

CP:.....

Ville.....

Tél:.....

Titre / Console	Prix
Frais de port (1 jeu / 1 cons.)	30F/60F
C+34 Total à payer	

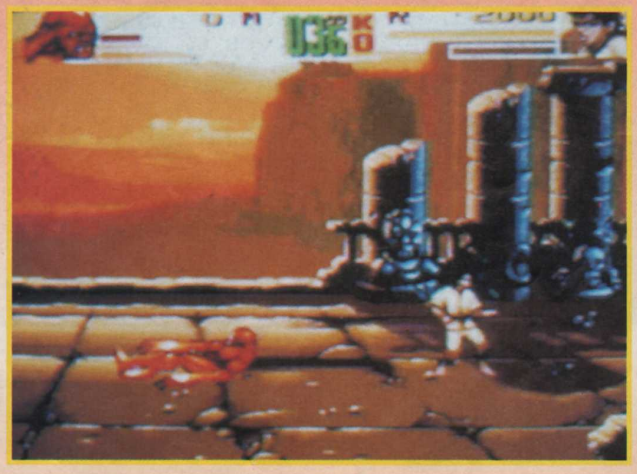
IMPORTANT: Certains titres nécessitent un adapt. pour jouer sur Super Nintendo ou sur Mégadrive

SHAQ FU

NINTENDO/SFC
14 juillet au Japon

Delphine Software, Electronic Arts et Ocean se sont associés pour la réalisation d'un nouveau jeu de baston bien particulier qui met en scène le célèbre basketteur Shaquille O'Neal. Qu'y a-t-il de bien particulier à ce jeu? D'une part, l'image numérisée de Shaq a pu être incorporée aux graphismes. D'autre part, ce personnage, d'une taille tout à fait raisonnable (70 pixels de haut), bénéficie d'une animation rapide et fluide (25 images par seconde). De plus, la superstar des Orlando Magic a réellement collaboré à la réalisation de ce jeu.
Pour sortir du monde, magique, dans lequel il a atterri, Shaq devra récupérer des clefs. Mais, pour cela, il devra affronter douze super combattants. Par bonheur, il devrait disposer d'une soixantaine de coups. La sortie de ce soft est prévue pour novembre1994 sur Megadrive, Super Nintendo et Game Gear.

Les personnages sont insérés dans les décors. La version n'était bien entendu pas définitive.



Climat grec pour une tragédie.

L'ombre sur les pierres laissent présager de la beauté des graphismes.

SILICON GRAPHICS

L'éditeur Delphine Software possède plusieurs stations de travail Silicon Graphics. Ainsi que d'excellents programmes qui ont permis, par exemple, de réaliser les effets spéciaux du film Jurassic Park. Pour eux, il est essentiel de posséder la meilleure et la plus puissante plate-forme de développement. De plus, ce mode de développement facilite l'adaptation de jeux sur 3D0, Nintendo 64 bits ou Sega Saturn.

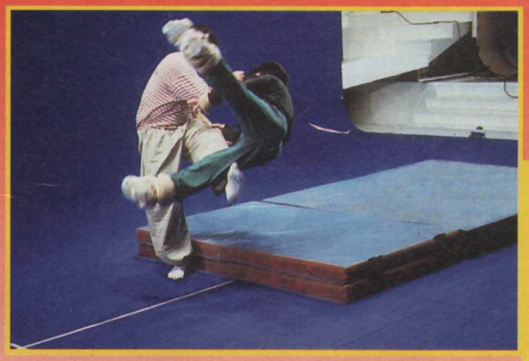
RIEN QUE POUR VOS YEUX

Voici donc ce que va donner le jeu sur le plan graphique. En ce qui concerne le "game play" (jouabilité, maniement des perso...), nous ne pouvons pas encore donner d'avis, la préversion ne permettait pas d'en juger. On pouvait cependant admirer les décors et les animations, très fluides, des différents personnages.

Les flammes au-dessus desquelles Shaquille affronte un ennemi ne seraient-elles pas le produit de ce dragon en arrière-plan.

SHAQUILLE O'NEAL VERSUS REMY JULIENNE

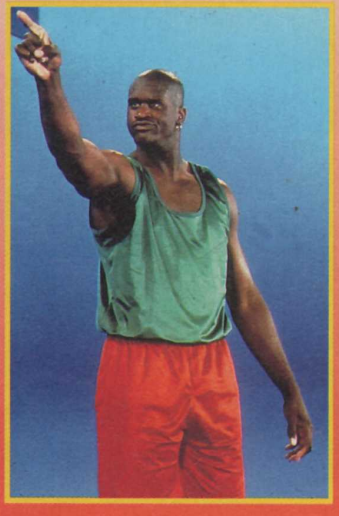
Une équipe s'est rendue au Etats-Unis afin de filmer Shaq, dirigé par un professeur de kung-fu. Pour les autres combattants du jeu, c'est la célèbre équipe de cascadeurs de Remy Julienne qui fut choisie. Ces professionnels ont ainsi apporté une ampleur cinématographique au jeu. Les coups sont très spectaculaires.

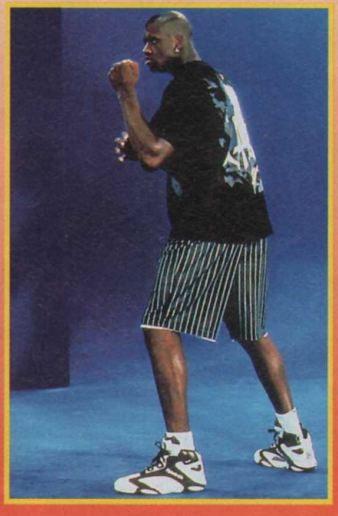


L'équipe de Remy Julienne photographiée sur le plateau de tournage. Vous retrouverez les principaux coups qu'ils réalisent dans le jeu.

LA TECHNIQUE DU ROTOSCOPING

Cette technique, inventée par Walt Disney dans les années trente, consiste, en gros, à filmer des personnages réels en situation, pour ensuite les redessiner image par image. L'animation ainsi obtenue, en 25 images/seconde, est extrêmement fluide. L'équipe de Delphine Software a développé un nouvel outil qui permet de transférer directement les séquences vidéo sur ordinateur, image par image.





Shaquille O'Neal filmé en pleine action. Ses mouvements seront ensuite digitalisés dans le jeu. Shaquille O'Neal filmé en pleine action. Ses mouvements seront ensuite digitalisés dans le jeu.

EXCEPTIONNEL !

Appelle vite le

36 68 99 91

pour jouer et gagner

Joue avec Vidéoboy sur ton téléphone et gagne :

NOUVEAU !

1 console 3Do

Et une chance de plus de gagner :

- **1 console Méga CD II**
- **1 console SuperNintendo et**
- **les dernières cartouches de jeux du moment**

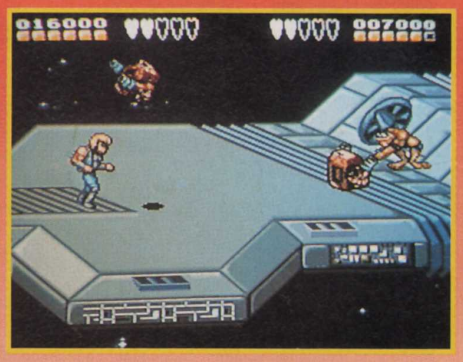
Magicado - 2,19 F la minute

Code Bonus : 899

SONY - stop - SONY - stop - SONY - stop -

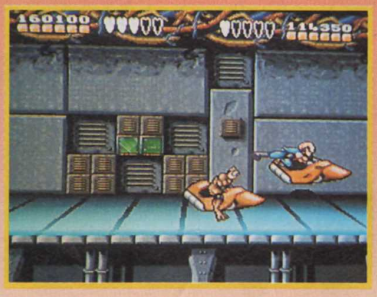
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON THE ULTIMATE CHALLENGE

Après la version Game Boy testée dans ce numéro, voici que nos batraciens préférés arrivent sur SNIN pour le plus grand plaisir des amateurs de beat-them-all. L'action ne diffère en rien de celle de la version sur portable puisque ce sont les mêmes niveaux qui vous sont proposés. La seule différence notable tient au mode 2 joueurs, grâce auquel vous pouvez participer à l'aventure, sur le même écran, en simultané. Vous retrouverez les habituelles mimiques hilarantes de notre petite troupe, et découvrirez des coups spéciaux inédits. Les univers des deux beat-them-all ont été "mélangés", et le cocktail est réussi: les punks des Double Dragon côtoyant les rats des Battletoads, il faut le voir pour le croire!



Vous allez vite vous rendre compte que les ennemis ne sont pas aussi faciles à détruire que dans les précédentes versions. Ce n'est pas un mal.

Chaque nouveau niveau est synonyme de nouveaux coups spéciaux. Ici, Jimmy exécute une superbe planchette japonaise.



Deux modes de jeu 2 joueurs sont proposés. Dans le premier, vous pourrez frapper votre petit camarade, dans l'autre, non.

TRADEWEST-SONY/SNIN
septembre

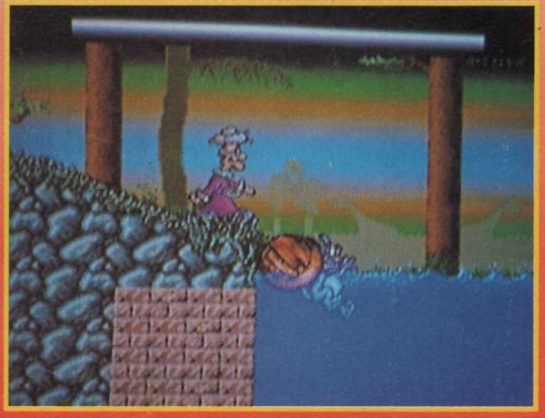
EEK! THE CAT

N'hésitez pas à anticiper tous les déplacements de Mémé.

Digne héritier de Sleepwalker sur micro, Eek est un jeu de réflexion sympathique où vous dirigerez un jeune chat soucieux de protéger une vieille dame. Celle-ci avance sans trêve, au pifomètre, et se met systématiquement dans les situations les plus dangereuses. Votre mission: lui enlever les bâtons des roues, si j'ose dire. Ici, vous n'hésiterez pas à lui donner un coup de pied dans les fesses (et que ça saute!). Là, vous ferez de votre corps un pont pour lui permettre de franchir des petits trous. C'est que vous la couvez, la mémé! Vous devrez taper dans le tas car les ennemis n'ont qu'un but: assassiner la vieille peau. Si, par malheur, ils parviennent à la toucher, vous perdez des points en conséquence. Et si elle vient à périr, vous serez ramené au début du niveau. Dura lex sed lex.

SONY/SNIN
septembre

Toujours très "speed", notre chat n'a pas une seconde de répit.



Les chats adorent l'eau, c'est bien connu: voyez comme notre héros semble à l'aise.

ACTIVISION - stop -

X-KALIBER 2097

ACTIVISION/SNIN

août

Cela faisait bien longtemps que Activision n'avait pas sorti de jeu sur console. Ce sera chose (re)faite, dès cet été, avec X-Kaliber 2097. Vous dirigerez Slash (à ne pas confondre avec le guitariste du groupe Guns'n Roses), un héros qui n'a pas froid aux yeux. Armé de sa puissante épée, cet homme a pour mission de sauver la ville de néo-New York en affrontant les mutants. Ces affreuses bestioles sont dirigées par Raptor, un être démoniaque. Slash devra traverser six mondes composés de vingt et un niveaux avant de pouvoir affronter Raptor! En mode 2 joueurs, vous avez la possibilité de choisir vos héros parmi sept personnages différents. La musique de ce jeu a été composée par un groupe de Minneapolis, j'ai nommé Psykosonic. On retrouve ainsi les hit "Silicon Jesus" et "Welcome to my Mind". Amateurs de techno et de jeu de baston, ce jeu est fait pour vous!

Voici le groupe de techno qui a composé la musique du jeu, Psykosonic.

Avant de franchir ce gouffre, Slash doit détruire l'ennemi qui se trouve face à lui!

Son épée ne sert pas uniquement à tuer les adversaires. Voici Slash en position de défense.

Comme dans tout jeu de baston qui se respecte, vous avez la possibilité d'effectuer des coups spéciaux.

ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS
OUVERT DE 14H à 19H LE LUNDI - 10H À 19H DU MARDI AU SAMEDI
MÉTRO : CHARONNE – RER : NATION.
Tél : (1) 43 48 36 22 – Fax : (1) 43 48 36 24

PRIX VACANCES !
RDV EN SEPTEMBRE POUR UN ELITENDO NEW LOOK

SUPER FAMICOM

CONSOLE SUPER FAMICOM	1290 F
Super Street Fighter	599 F
Dragon Ball Z2 -PROMO-	399 F
Samourai Shodown	499 F
World Heroes 2	549 F
Ranma 1/2 4	449 F
Yo Yo Hakusho 2	499 F
FX Trax	499 F

NB: Tous ces jeux sont en Japonais et fonctionnent sur Super Nintendo avec adaptateur.

SUPER NES

CONSOLE	949 F
Fatal Fury 2	449 F
Super Street Fighter	TEL !
Autres titres	TEL !

SUPER NINTENDO

FIFA Soccer	449 F
Dragon Ball Z2	TEL !
Autres titres	TEL !

MEGA DRIVE

Super Street Fighter	549 F
Dragon Ball Z	399 F
Virtua Racing	449 F
Street of Rage 3	399 F
NBA Jam	399 F
Adapt. Nitro 2	99 F
Autres titres	TEL !

ACCESSOIRES

Adaptateur 60Hz	99 F
Super Charger Kit non monté (60Hz sur Super Nintendo)	149 F

MEGA CD

Adap CD Plus	349 F
Mortal Kombat	399 F
Mega Race	399 F
Lamu	399 F

NEO GEO

CONSOLE	1890 F
Manette	490 F
Memory Card	199 F
Super Side Kicks 2	1390 F
World Heroes Set	1390 F
Art of Fighting 2	1390 F

3 DO

CONSOLE + 1 JEU	3790 F
Microcosm	399 F
Shock Wave	399 F
Autres news	TEL !

JAGUAR

CONSOLE + 1 JEU	1790 F
Checkered Flag 2	TEL !
Alien vs Predators	TEL !
Jeux	349 F
PAD	349 F
Autres news	TEL !

* marques d'un point rouge

PRIX EXPLOSÉS
INCROYABLE DESTOCKAGE MASSIF
-50% sur tous les jeux*
-30% sur les jeux d'occasion NEO GEO

Gagnez des voyages au Japon, 1 3DO, 1 Jaguar, et des cartouches DBZ3 sur le nouveau
3615 ELITENDO
les news, astuces, previews...

HOTLINE VPC 16-1 43 48 57 52
Livraison Express 24/48h

BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
N° de téléphone : ..... Console : .....

TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux – 50 Frs consoles	
TOTAL À PAYER	

Je règle par : CHÈQUE ❑ * MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |
DATE EXPIRATION : . . / . .
Signature : .....
* Protégé par Chèque Service

RC : 390 776 953
Dans la limite des stocks disponibles
Offres non cumulables avec d'autres promos
Prix valables durant la vente du magazine

C+34

SHINING FORCE II

Seuls quelques initiés ont eu le plaisir de participer aux exploits de la Force de la Lumière. Souvenez-vous de nos compagnons perdus dans les labyrinthes maudits de Shining in the Darkness, ou de ces groupes épars entièrement décimés par les forces du Mal dans Shining Force... Paix à leur âmes. Mais VOUS, vous qui lisez ces quelques lignes, devez être parmi les rares survivants de ces terribles combats. Vous devez avoir la vaillance nécessaire pour continuer à combattre, mes jeunes amis, car les forces mauvaises rôdent toujours... La sorcière de l'Est m'a appris récemment que ce sont de tout nouveaux combattants qu'il va vous falloir incarner. Et qu'ils ont besoin de l'expérience de vétérans pour débuter leur aventure. Son apprenti m'a par ailleurs informé que bien des choses avaient changé dans le monde de Shining Force. Les combats se dérouleront à un rythme plus soutenu, les personnages que vous rencontrerez iront de la poule au centaure en passant par la magicienne, et, surtout, vous aurez la possibilité de créer vos propres armes en "mythril" (un matériau peu courant dans nos contrées). Alors, qu'attendez-vous, disciple de la Force de la Lumière, ne comprenez-vous pas que le monde a besoin de vous?

BÊTES DE COMBAT ET COMBAT DE BÊTES

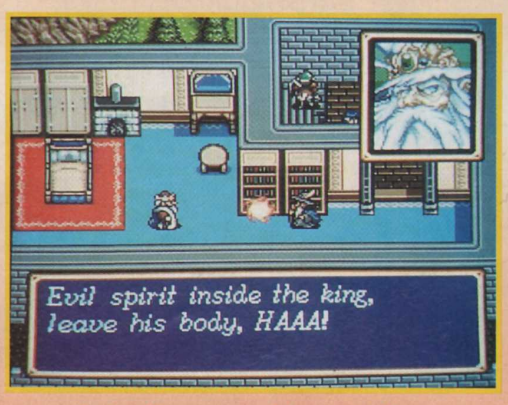
Visuellement, les combats auxquels vous aurez le plaisir de participer diffèrent peu de ceux du premier Shining Force. Toutefois, ils sont plus rapides, et l'on trouve de nouveaux sortilèges ainsi que de nouvelles armes. Nous avons également noté que le personnage pouvait à présent riposter pendant le round d'attaque de l'adversaire.

Veillez à préserver votre personnage principal car, s'il meurt, c'est toute l'équipe sous ses ordres qui disparaît avec lui...

Le Gismo sera le premier de vos adversaires. Ils ne sont, au début, guère difficiles à vaincre mais, par la suite, leur puissance est sans bornes.

Face à ces rats, utilisez des armes assez puissantes car leur résistance est (presque) à toute épreuve. Restez sur vos gardes, et balancez des gnons bien appuyés...

Il arrive parfois que votre personnage évite l'attaque. Pas besoin de manipulations complexes pour accomplir une telle prouesse, puisque, en l'occurrence, le hasard est roi.



Un des Gismo a envoûté votre roi. Heureusement que votre maître est là pour remettre les pendules à l'heure.

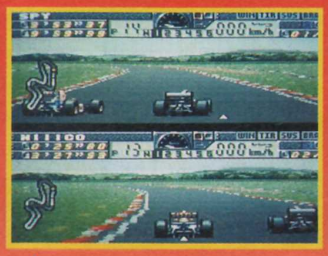
Les armes que vous achèterez iront directement au personnage qui peut les utiliser (n'oubliez pas qu'il y a des armes particulières pour chacun des combattants). Une innovation qui vous fera gagner bien du temps.

F1 POLE POSITION 2

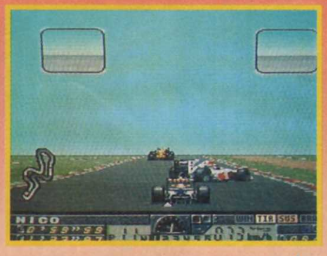
F1 Pole Position 2, incroyable mais vrai, est la suite de F1 Pole Position! On n'arrête pas le progrès! Cette simulation de course de formule 1 propose à deux joueurs de s'affronter simultanément sur les seize circuits du championnat du monde. A cette occasion, l'écran est divisé en deux. Le jeu y gagne en intérêt: imaginez un peu le délire quand votre partenaire fera un tête-à-queue ou percutera un concurrent! Il va y avoir de l'électricité dans l'air, je vous le promets. La grosse nouveauté de cette cartouche se cache en fait dans le mode 1 joueur. A cette occasion, le jeu se déroule plein écran (et non plus sur un demi-écran, comme dans le précédent épisode). Deux gros rétroviseurs font alors leur apparition à gauche et à droite de votre bolide, fort utiles lorsqu'une voiture essaye de vous doubler (je suis certain qu'il y en a parmi vous qui n'hésiteront pas à faire des queues de poisson à leurs adversaires!). F1 Pole Position 2 s'annonce donc très prometteur. Vivement la rentrée scolaire... Façon de parler!

HUMAN/SNIN
mi-septembre

L'arrêt au stand est un moment important dans une partie. Il permet aux mécaniciens de faire étalage de leur savoir en matière de mécanique.



En mode 2 joueurs, la bataille pour le titre est très rude! Ici, voici Niiico en train de dépasser à la corde le pauvre Spy, qui se croit au volant de sa 2 CV.



En mode 1 joueur, le circuit apparaît en plein écran. La visibilité est excellente, ce qui vous permet d'éviter les queues de poisson.

Après le beau temps, la pluie! Le bitume est glissant, il faut monter rapidement des pneus adaptés à ce temps de chien!

GOODIES, LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE !!!
GOODS DBZ, SAILOR MOON, RANMA MAIS AUSSI : YUYU HAKUSHO, FATAL FURY, NINJA TURTLES, STREET FIGHTER, SLAM DUNK, DRAGON QUEST ... POSTERS, RAMI-CARD, PP CARDS, POWER CARDS, COLLECTION CARDS, CELLULOIDS, WALL SCROLLS TISSUS; BAMBOU ALBUMS, SHITAJIKIS, TATTOOS, MAGNETS, JEUX DE CARTES,
SCHOOL SETS, PAPETERIE, STICKERS, PIN'S, PUZZLES, MÉDAILLES-PUZZLES, HERO-COLLECTIONS, ESTAMPES, MONTRES ETC ...
PLUS DE 500 RÉFÉRENCES !!
FIGURINES DE TOUTES SORTES, DE TOUTES TAILLES, À PEINDRE, À MONTER...

SAMOURAI

TEL : 42 81 95 10

MAGASIN : 42, RUE MAUBEUGE - 75009 PARIS

- LASER VIDÉO-DISCS DBZ, SAILOR MOON ET RANMA.
- VIDÉO NTSC EN STOCK. TOUS TITRES DISPOS SUR COMMANDE.
- MAQUETTES ROBOTS-TRANSFORMER GUNDAM.
- TORYIAMA EXHIBITION.
  CD MUSIQUE ,
- MANGAS ,UN CHOIX DE PLUS EN PLUS COSTAUD !!!

SUPERFAMICOM

PROMO: RANMA 1/2 4 + ESTAMPE LASER ------- 499

YUYU HAKUSHO II	560	FINAL FANTAISY 6	599
DBZ III	429	FX TRAX	560
EXIT STAGE (FIFA 94)	520	SUPER OKAZ DBZ RPG	459
SAILOR MOON R	560	MUSCLE BOMBER	520

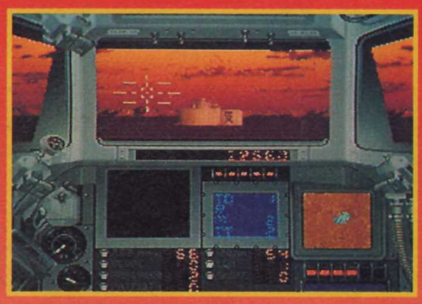
SUPER STREET FIGHTER II SORTIE LE 25 JUIN TOKYO
DISPO DÉS LE 28 CHEZ SAMOURAI
PRIX : 579 AVEC UN POSTER!!!!

NEC, LE PLUS GRAND CHOIX DE PARIS
PRIX EXPLOSIFS !!!
ARCAD-CARD,TENOKOE BANK,ARCAD-CARD PRO
TOP NEWS

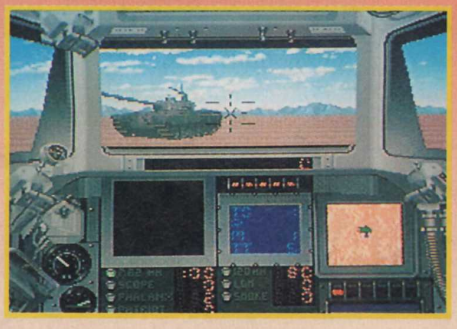
Wotesalers and retailers WELCOME; WE are looking for AGENT for EUROPE
FRANCE : Jean-Luc Tel. : (16)69.52.19.38 FAX : (16)69.83.13.62 - JAPON : David / Tel. & Fax : 19.813.5449 4756

SUPER BATTLETANK 2

Vous voilà aux commandes de l'un des plus puissants tanks existants, le M1A2 Battletank. Cette machine de guerre a été conçue pour opérer des incursions au cœur du territoire ennemi et, selon les témoignages de rares survivants, ce monstre est une véritable machine à tuer. Sachez seulement qu'il est pourvu d'un canon 120 mm, de nombreux missiles F-15, de missiles Patriote mais aussi de missiles filo-guidés. Bref, ce n'est pas de la camelote. Mais vous verrez que tout cet attirail ne sera pas de trop pour effectuer les six missions qui vous sont proposées. Les troupes ennemies ont en effet dépêché des hélicoptères, des tanks, des camions blindés et des batteries surpuissantes pour empêcher votre progression. A vous de tuer.



Parmi les points stratégiques qu'il vous faudra détruire, ces usines de fabrication d'armes chimiques.



De jour comme de nuit, les tanks seront les plus tenaces de vos ennemis.

ABSOLUTE-SONY/SNIN septembre

Une vue extérieure joliment étudiée pour la confrontation avec le premier boss. Sachez également que de nombreuses séquences vidéo parsèment le jeu.

TURN AND BURN: NO FLY ZONE

ABSOLUTE-SONY/SNIN septembre

Il est rare que des simulations de vol sur SNIN vous permettent de jouer à deux dans le même cockpit. C'est pourtant ce que vous propose Turn and Burn: un mode Copilote où le second joueur sera chargé de s'occuper de l'ordinateur de bord et des armes tandis que l'autre pilotera le F-14. Tous les décors seront bien entendu gérés par le mode 7 de la SNIN. Vous devrez abattre une flopée de Mig 29, ceux-là mêmes que votre gouvernement a vendus (en temps de paix) à votre adversaire. Votre mission consistera à les réduire en cendres pour accéder aux bases ennemies dissimulées à la fin de chacun des treize niveaux. Aurez-vous assez de vos missiles à tête chercheuse pour éradiquer la vermine? Vous le saurez dans deux mois...

Votre ordinateur recèle des informations telles que l'altitude, la vitesse du vent, la position des ennemis et, surtout, le nombre de missiles dont vous disposez.

Il vous sera possible d'effectuer des retournés acrobatiques, mais il fait bon parfois s'abstenir (rapport au mal de crâne).

Ce coucher de soleil ne doit pas vous faire perdre de vue le Mig 29 à 11 heures. Faites le vide.

MORTAL KOMBAT II

Depuis l'adaptation de Mortal Kombat sur les consoles SNIN et MD, on attendait avec impatience la suite de ce sanglant jeu de baston. Après quelques mois, le Mortal Kombat II, version 16 bits, pointe enfin le bout de son nez, pour le plus grand plaisir des adeptes de la castagne en série. Pour cette nouvelle version, les décors et les personnages ont été entièrement retravaillés. Cinq nouveaux combattants y font leur apparition (trois autres sont cachés, et c'est à vous de les découvrir). Ils disposent chacun de coups spéciaux aussi esthétiques que destructeurs. Que les possesseurs de la Megadrive et de la Super Nintendo se réjouissent, les deux jeux sont pratiquement identiques. Un léger "plus" pour la SNIN qui, grâce à des couleurs plus nombreuses, propose de chouettes graphismes. Sur les versions que nous avons testées, du sang était visible, même sur la version SNIN (si l'accord entre Acclaim et Nintendo aboutissait, la version définitive serait dégoulinante d'hémoglobine).

ACCLAIM/SNIN-MD

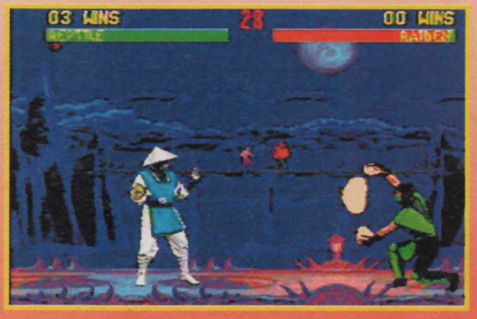
septembre 94

LA VERSION SUPER NINTENDO

La version SNIN dispose de plus de couleurs, ce qui nous donne des dégradés superbes et un effet visuel vraiment sensationnel. Les coups spéciaux sont nombreux et exceptionnellement beaux. Mortal Kombat II est incomparable au premier épisode.

LA VERSION MEGADRIVE

Sans atteindre la qualité graphique de mortal Kombat II sur SNIN, la version Megadrive de ce jeu de baston est vraiment à la hauteur de nos espérances. Les personnages sont bien digitalisés et la programmation particulièrement soignée .



SONY - stop - TITUS - stop - SONY - stop

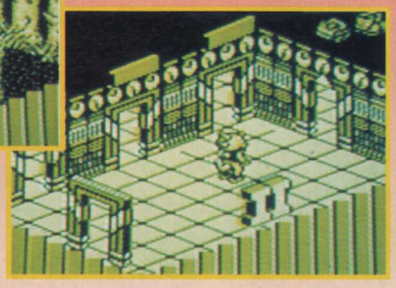
MONSTER MAX

TITUS/GB
septembre

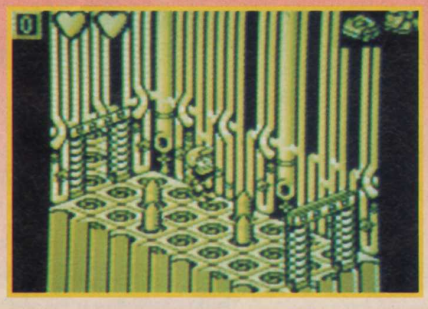
Max est un monstre sympathique qui vit sur une planète fort éloignée de chez vous. Sa passion: faire de la musique. Manque de pot, un vilain-méchant-pas-beau nommé Krond veut faire disparaître la musique de la planète. Heureusement, Max ne va pas se laisser marcher sur les pieds. Ce n'est pas le roi Krond (King Krond) qui va l'empêcher d'assouvir sa passion! La vue est en 3D isométrique et, très important, les textes sont en français! Ce jeu d'aventures devrait être disponible sur Game Boy début septembre 94. Un jeu qui s'annonce comme un hit, mais, pour être définitivement fixé, je vous propose d'attendre le test, dans le numéro de septembre.

Voici le mode Entraînement. Les décors font très "scolaire"... Normal, vous êtes en période d'apprentissage.

Attrapez les chaussures en bas de l'écran, elles vous seront utiles.



Quelles portes choisir?



Les colonnes au milieu de l'écran sont peut-être des pièges?...

LEGEND

Ce magnifique beat-them-all, présenté dans le non moins magnifique "Work in progress" du mois précédent, a été réalisé, je vous le rappelle, par une équipe de petits Français basée à Londre. Ceux-ci ont monté une société, Arcade Zone. Leur beat-them-all, rebaptisé par leurs soins "parcours-combat", risque d'être l'événement de la rentrée vidéoludique. On peut, bien entendu, évoluer à deux simultanément dans cette cartouche à l'ambiance typiquement médiévale. Pour vous faire patienter, délectez-vous de ces quelques nouvelles photos.

Dans le bois, non loin de la rivière, il faut castagner sec. Mais, à deux, vous y arriverez bien...

SONY/SNIN
septembre

Et hop, un tableau-bonus. Si vous avez récupéré des clefs, vous pourrez ouvrir les coffres.

Vous voici dans la prison. Pour vous en sortir, utilisez vos petits muscles pour briser la grille.

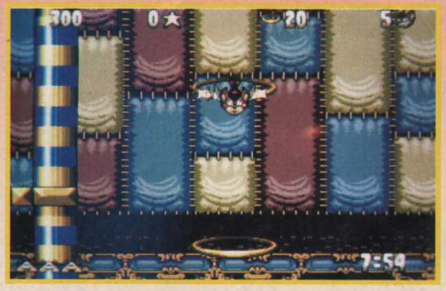
SUNSOFT- stop -SUNSO

AERO THE ACROBAT

SUNSOFT-BANDAI/MD

septembre

Aero the Acrobat, vous la connaissez tous, est une chauve-souris qui sort d'un cirque. Comme son nom l'indique, elle ne cesse de faire des acrobaties dans tous les sens. Agile, rapide, elle est capable de tout! Cette version sur Megadrive est identique à la version sur Super Nintendo, déjà testée dans le n° 27 de Consoles+. Le jeu bénéficie de superbes graphismes. Sur Super Nintendo, les couleurs étaient nombreuses. Eh bien, sachez qu'elles ont résisté à la conversion sur Megadrive. Le jeu y est également tout aussi varié, les niveaux ne sont jamais les mêmes et les missions à réaliser se renouvellent sans cesse. Avis aux segamaniaques, Aero the Acrobat devrait être en vente dans toutes les bonnes crémeries dès le mois de septembre... pour la rentrée!



Passez à travers des cerceaux n'est pas une tâche aisée. Particulièrement quand ils sont enflammés.

J'ai bien l'impression qu'elle a quitté son cirque pour aller faire un tour dans les fêtes foraines.

Elle n'a peur de rien. Avec grâce et habileté, la voilà qui descend de son échelle.

Roulez jeunesse, dans ce niveau, vous roulez, roulez... en évitant les obstacles, SVP.

GOODIES

ENTRES AVEC NOUS
DANS L'UNIVERS

DRAGON BALL Z - SAILOR MOON
RANMA 1/2 - STREET FIGHTER
YUYU YAKUSHO - MACROSS - MARVEL
FREEMAN - KEN LE SURVIVANT

POSTERS	CARTES POSTALES	TRANFERTS
RAMICARDS	BROMIDES	FIGURINES
CARDASS	K7 VIDEOS	S. BATTLE COLLEC
JEUX DE CARTES	MANGAS	S. DEFORMERS
CAHIERS	ART BOOK	TATAMI COMBATS
CRAYONS	ANIME COMICS	BEST OF DBZ
GOMMES	CD AUDIO	WALL SCROLL
PLUMIERS	CD VIDEO	CLASSEURS
TROUSSES	PINS	PUZZLES
SHITAJIKI	PORTES CLEFS	STICKERS
CALENDRIERS	TEE-SHIRTS	AUTOCOLLANTS

AS JEUX 06 NICE
Tél: 93.92.62.20

4 Rue Lépante 06000 NICE
à 200 m de Nice Etoile

NEW-TECH CITY 95 RP
Tél: 1.34.64.05.05 Fax: 1.34.64.64.70

62 Rue du Gl Leclerc
95310 ST-OUEN L'AUMONE

REVENDEURS NOUS CONTACTER

SNES-SFC-MD-GENESIS-3DO-NES-GB-GG-MS

LES PRIX DIRECTS USA & JAPON
STOP AUX INTERMEDIAIRES
DES SPECIALISTES A VOTRE SERVICE
DES PROMOTIONS TOUTE L'ANNEE

NOUS AVONS EN STOCK
LES MEILLEURS TITRES DU MARCHE

SFC-SNES	MD-GENESIS	3DO
S.STREET FIGHTERS 2	S. STREET FIGHT 2	MEGA RACE
WORLD HEROES 2	FATAL FURY 2	SHOCK WAVE
SAMOURAI SHODO.	MORTAL KOMBAT 2	FIFA SOCCER
FATAL FURY SPEC.	STREET OF RAGE 3	ORION OF ROAD
STUNT RACE FX	DRAGON BALL Z	STAR CONTROL 2
S. BOMBERMAN	VIRTUA RACING	DEMOLITION MAN
MORTAL KOMBAT 2	KICK OFF 3	WAY OF THE WARR.
JUNGLE BOOK	DUNE 2	DOC HAUSER
PIRATES OF DW	WORLD CUP SOCCER	TWINBEE RAINBOW
HULK	TIME TRAX	ROAD RASH
L&D OF SUPERMAN	SPIDERMAN VENOM	SPACE SHUTTLE

LA BANQUE DU TIPS

SALONS - MESSAGERIE - CLUBS
PETITES ANNONCES - FORUMS
VENTE PAR CORRESPONDANCE
TOUT SAVOIR SUR UN JEU
LISTE DE SORTIES OFFICIELES
TOUTES LES ASTUCES ET TIPS
POSEZ TOUTES VOS QUESTIONS
QUIZZ - JEUX - BAL

LE SEUL SERVEUR QUI VOUS ACHETE VOS ASTUCES

DES JEUX A PRIX COUTANT CHAQUE SEMAINE

DES TONNES DE CADEAUX A GAGNER

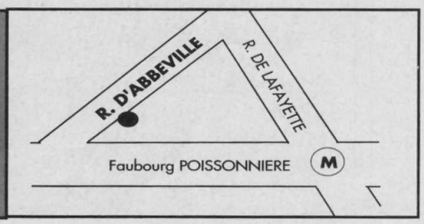
3615 FIGHT

STOCK GAMES

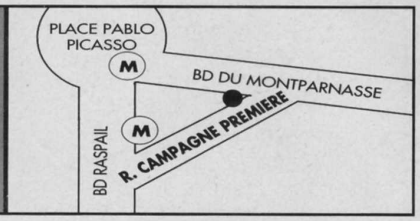
1 ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
Tél. : (1) 44 63 02 49
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est



STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
Tél. : (1) 43 35 32 10
Métro Raspail ou Vavin



SUPER FAMICOM

NBA ALL STAR	199F
SLAM DUNK	199F
HAMMERING HARRY	299F
BASTARD	299F
SUPER R-TYPE III	299F
HUMAN GRAND PRIX N°2	479F
DRAGON BALL Z N°3 ACTION	499F
MUSCLE BOMBER	499F
RANMA 1/2 N°4	499F
WORLD HEROES 2	629F
FATAL FURY SPECIAL	649F
SUPER STREET FIGHTER	**699F**

SUPER NES

STANLEY CUP	449F
WORLD SOCCER	449F
BATTLE CARS	479F
SUPER METROID	499F
LEGEND	499F
OGRE BATTLE	499F
NINJA WARRIORS	499F
PIRATES OF DARK WATER	499F
EYE OF BEHOLDER	499F
FATAL FURY 2	529F
STUNT CAR FX	**529F**
SUPER STREET FIGHTER	**599F**

MEGADRIVE

DUNE 2	429F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	389F
WORLD CUP USA	429F
NHL HOCKEY 94	389F
LAND STALKER	449F
PETE SAMPRAS TENNIS + QINTU	479F
SONIC 3	499F
FATAL FURY 2	499F
STREET OF RAGE 3	499F
DRAGON BALL Z	529F
VIRTUA RACING	629F
SUPER STREET FIGHT.	**599F**

CONSOLES ET ACCESSOIRES

SUPER GAME BOY US	499F
PC ENGINE GT	1290F
NEO GEO SEULE	1890F
MEGADRIVE 2 SEULE	599F
JOYSTICK NEO GEO	449F
MEMORY CARD	229F
QUINTUPLEUR NEC	79F
JOYPAD NEC	79F
ALIMENTATION SNES	99F
ALIMENTATION 9V/1A MD/NG	129F
CABLE RGB SNES/SFC	99F
QUINTUPLEUR SNIN/SNES/SFC	199F
JOYPAD SUPER NINTENDO	99F
2 JOYPAD SNIN INFRA - ROUGE	249F
2 JOYPAD MD INFRA - ROUGE	249F
ACTION REPLAY 2 SNIN	349F
NITRO 2 ADAPTATOR UNIV. MD	129F
ADAPTATEUR FX 60 HZ (SAVE)	99F

3DO FZ1

3DO PAL VERSION + 2 JEUX	4290F
JOHN MADDEN FOOT 94	199F
LEMMINGS	349F
OUT OF THIS WORLD	389F
THE HORDE	389F
SUPER WING COMMANDER	389F
TOTAL ECLIPSE	429F
MONSTER MANOR	429F
MAC DOG MC CREE	429F
MEGA RACE	429F
SEWER SHARK	429F
DRAGON BALL Z	TEL

ET ENCORE D' AUTRES !!!

SUPER NINTENDO

PSG	399F
ERIC CANTONA	429F
MEGAMAN X	449F
MYSTIC QUEST + HINTBOOK	449F
HYPER VOLLEY BALL	449F
NBA JAM	449F
ROCK' N ROLL RACING	449F
SCHTROUMPFS	449F
NHL HOCKEY 94	449F
FATAL FURY 2	499F
DRAGON BALL Z N°3	549F
FIFA INT SOCCER	**399F**

NEC

ARCADE CARD DUO +		
FATAL FURY 2	CD OU	**990F**
ART OF FIGHTING	CD	
FATAL FURY	CD	399F
ART OF FIGHTING	CD	399F
DRACULA X	CD	499F
FORMATION S. J LEAGUE		**499F**
BOMBER MAN'94 + 1 JOY + 1 QUINTU		**399F**

NEO GEO

TOP HUNTER	1290F
ART OF FIGHTING 2	1290F
WORLD HEROES 2 JET	1290F
SUPER SIDEKICKS 2	1290F

3615 code STOCK GAMES

SERVICE APRES-VENTE
REPARATION
MODIFICATION
DE VOS CONSOLES, C' EST AU
48.05.48.23
CHEZ STOCK GAMES

SERVEUR STOCK GAMES 36 68 30 36
INFORMATIONS/NEWS/MATERIELS/OCCASIONS

Réservez, commandez par téléphone ou minitel et payez par CB !

Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

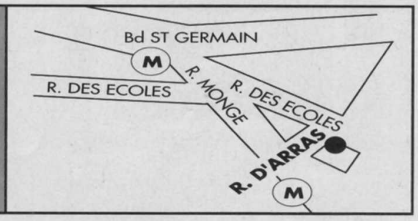
NOUS RACHETONS VOS JEUX ET CONSOLES AUX ** MEILLEURS PRIX **

TOUS NOS JEUX ET CONSOLES SONT ** TESTES ET GARANTIS **

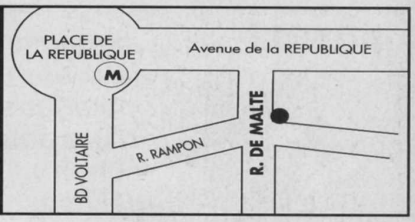
STOCK GAMES

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
Tél. : (1) 44 07 04 61
Métro Cardinal Lemoine - Jussieu



STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
Tél. : (1) 48 05 48 23
Métro République



SNES - SNIN OCCASIONS

SUPER NINTENDO SEULE	499F
STREET FIGHTER 2	69F
WWF WRESTLEMANIA	149F
PILOTWINGS	149F
SUPER R-TYPE	149F
E.D.F	149F
ADDAMS FAMILY	149F
BART' S NIGHTMARE	149F
UN SQUADRON	149F
CASTLEVANIA IV	149F
ROAD RUNNERS	149F
SUPER TENNIS	149F
SUPER SOCCER	149F
F ZERO	149F
GHOULS AND GHOSTS	149F
ANOTHER WORLD	149F
SUPER WING COMMANDER	149F
SPIDERMAN	149F
AXELAY	149F
STAR WING	149F
DRAGON' S LAIR	149F
KICK OFF	149F
KING ARTHUR	149F
ALIEN 3	199F
TORTUES NINJA	199F
SUPER PROBOTECTOR	199F
ADVENTURE ISLAND	199F
JOE AND MAC	199F
DRAGON BALL Z JAP	199F
WORLD CLASS BASKET	199F
STAR WARS	199F
SUPER ALESTE	199F
BEST OF THE BEST	199F
KRUSTY' S FUN HOUSE	199F
TOP GEAR	199F
ALADDIN	249F
STREET FIGHTER 2 TURBO	249F
MORTAL KOMBAT	249F
MARIO ALL STARS	249F
JURASSIC PARK	249F
COOL SPOT	249F
GOOF TROOP	249F
MAGICAL QUEST	249F
MARIO KART	249F
BUBSY	249F
NIGEL MANSELL	299F
NHLPA HOCKEY 93	249F
BOMBERMAN 93	299F
POCKY AN ROCKY	299F
F1 POLE POSITION	299F
RANMA 1/2 2	299F
FLASHBACK	299F
DRAGON BALL Z N°3 JAP	399F

NEO GEO OCCASIONS

NEO GEO SEULE	1490F
NEO GEO + 1 JEU A 299F	1690F
NAM 1975	299F
CYBER LIP	299F
KING OF THE MONSTER	299F
MAGICIAN LORD	299F
SUPER SPY	299F
RIDING HERO	299F
BLUE'S JOURNEY	349F
BASEBALL 2020	349F
NINJA COMBAT	349F
BURNING FIGHT	349F
JOY JOY KID	399F
ALPHA MISSION 2	399F
SENGOKU	399F
BASE BALL STAR	399F
GHOST PILOTS	399F
FATAL FURY	399F
CROSSED SWORD	399F
WORLD HEROES	399F
ROBO ARMY	549F
THREE COUNT BOUT	549F
ART OF FIGHTING	549F
EIGHT MAN	549F
TRASH RALLY	549F
FATAL FURY 2	549F
SENGOKU 2	599F
WORLD HEROES 2	599F
MUTATION NATION	599F
SOCCER BRAWL	599F
FOOTBALL FRENZY	599F
BASEBALL STAR 2	699F
LAST RESORT	799F
SUPER SIDEKICKS	799F
VIEW POINT	899F

MEGADRIVE OCCASIONS

MEGADRIVE SEULE	399F
ALTERED BEAST	49F
SONIC	49F
STRIDER	99F
SPIDERMAN	99F
QUACKSHOT	129F
STREET OF RAGE	129F
FANTASIA	129F
CASTLE OF ILUSSION	129F
FORGOTTEN WORLD	129F
FATAL REWIND	129F
SHINOBI	129F
SHADOW OF THE BEAST	149F
F22 INTERCEPTOR	149F
TERMINATOR 2	149F
STEEL TALONS	149F
BATMAN RETURNS	149F
TAZMANIA	149F
MICKEY AND DONALD	149F
OLYMPIC GOLD	149F
BACK TO THE FUTURE 3	149F
SPLATTER HOUSE 2	199F
EUROPEAN CLUB SOCCER	199F
SUNSET RIDERS	199F
STREET OF RAGE 2	199F
SONIC 2	199F
JURASSIC PARK	199F
FATAL FURY	249F
COOL SPOT	249F
ALADDIN	249F
FLASH BACK	249F
STREET FIGHTER 2'	249F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	249F
MORTAL KOMBAT	249F
ETERNAL CHAMPION	299F

NEC OCCASIONS

CORE GRAFX SEULE	399F
CYBER CORE	69F
DRAGON SPIRIT	69F
TOY SHOP BOYS	99F
VIGILANTE	99F
RABIO LEPUS SPECIAL	99F
1943	99F
CYBER COMBAT POLICE	129F
SUPER STAR SOLDIER	129F
DRAGON EGG	129F
POWER ELEVEN	129F
PC KID 2	149F
FINAL MATCH TENNIS	199F
AVENGER CD	99F
PSYCHIC STORM CD	149F
STAR PARODIA CD	249F
VALIS CD	349F

GAME BOY OCCASIONS

GAME BOY SEULE	199F
MARIO LAND	99F
DOUBLE DRAGON	99F
NEMESIS	99F
TRACK AND FIELD	129F
GARGOYLE' S QUEST	129F
JOE AND MAC	129F
PRINCE OF PERSIA	129F
FORTRESS OF FEAR	129F
DR FRANKEN	129F
MARIO LAND 2	149F
ZELDA	149F

ET BIEN D' AUTRES ENCORE !!!!

REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS !!!

☎ 44 07 04 61

Livraison colissimo en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées
Tous les jeux sont testés et garantis

BON DE COMMANDE

A RENVOYER À : STOCK GAMES
44 RUE DE MALTE 75011PARIS - TEL : (1) 48.05.48.23

RC PARIS B 938388268

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CP : ..... VILLE : ..... TEL : .....

REGLEMENT

- CARTE BLEUE ❑
- N° CARTE BLEUE |_|_|_|_|
  |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
- DATE D'EXPIRATION |_|_|_|_|
- MANDAT-LETTRE ❑
- CONTRE REMBOURSEMENT ❑ SIGNATURE
- CHEQUE ❑

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX
FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F) (RAJOUTER 50 F POUR CONTRE-REMBOURSSEMENT)			

TIPS

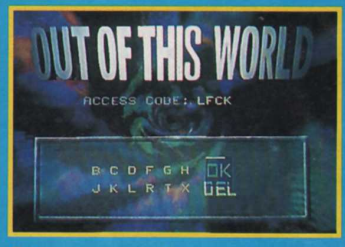
Aloha les amis!
Ça y est, les voilà, nos vacances d'été qu'on attendait tant. Je pense déjà à emporter dans mes bagages quelques dizaines de jeux et mes différentes consoles pour jouer sur la plage!
Alors pour ceux qui, comme moi, lâcheront peu ou pas du tout leur(s) console(s), voici des tips tout chauds (normal, au soleil!), pour des jeux sur SNIN, GB, MD, 3DO..., ainsi qu'une astuce sur Mario All Stars qui vous fera gagner une multitude de petits bonus, des codes pour Another World, la totale sur le nouveau Ranma 1/2 Action Game 3, un Debug Mode sur Super Empire Strikes Back, un tip pour Castlevania sur MD, et j'en passe. Voilà, je crois qu'il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de bonnes vacances. Ne faites pas trop de folies et, surtout, trichez bien!

Switch

3DO & SNIN ANOTHER WORLD

Les codes du jeu

Nous sommes vraiment gâtés, en France. Au Japon, ils ont peut-être Shigeru Miyamoto, le créateur de Mario, mais nous, nous avons des gens tels que Philippe Ulrich, Rémi Herbulot, Frédéric Reynal, Eric Chahi, Frédéric Savoir et plein d'autres encore... On ne le répétera jamais assez, Another World est l'œuvre d'un génie. Et ce génie, c'est Eric Chahi. Certains rêvent de le rencontrer pour discuter (hein? Sam...). J'attends avec impatience le nouveau petit chef-d'œuvre qu'il est en train de nous pondre, mais ça reste entre nous, c'est top secret... En attendant, pour ceux qui n'auraient pas encore essayé Another World, ou si vous êtes bloqué, voici les codes... Mais essayez tout de même de progresser seul, l'aventure est tellement belle...

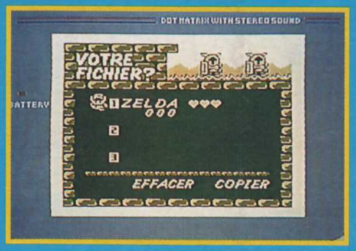


Entrez par exemple ce password...

... et c'est la dernière ligne droite avant la fin.

1 : HTDC	8 : BFLX
2 : CLLD	9 : BRTD
3 : LBKG	10 : TFBB
4 : XDDJ	11 : TXHF
5 : FXLC	12 : CKJL
6 : KRFK	13 : LFCK
7 : KLFB	

GB ZELDA LINK'S AWAKENING



C'est ici que vous devez inscrire en majuscules le nom "ZELDA".

Sur la page où vous entrez le nom de votre personnage pour la sauvegarde, tapez "ZELDA". Le thème sera aussitôt remixé.

Pour un nouvel air musical

Un code pour Zelda sur Game Boy? Un nouveau monde secret, caché au fin fond de la cartouche? Le moyen d'obtenir les huit instruments de musique dès le début du jeu? Eh bien... non! Où serait le charme de cette nouvelle aventure de Link si vous possédiez dès le début les objets à trouver, hein? L'astuce que je vous propose va juste vous permettre d'écouter la musique du thème de Zelda, mais remixée.

MD CASTLEVANIA, THE NEW GENERATION

Menu Options: placez le son "BGM" sur 05 et le "SE" sur 73.

Attendez que la page réappaisse et pressez Start.

Pour obtenir 9 vies dans les options

Souvenez-vous: dans le n° 31 de Consoles+, nous vous donnions un tip pour obtenir un mode Expert dans Castlevania, The New Generation, de Konami sur Megadrive. Aussitôt, A.H.L. est venu me trouver et m'a dit: "Non mais, ça va pas la tête, à mon âge, il faut me ménager. Un tip pour rendre le jeu plus difficile, O.K.! C'est bien pour la durée de vie d'une cartouche. Mais maintenant, il me faut une autre astuce, c'est devenu trop difficile." Je me suis donc mis aussitôt au boulot, et j'ai enfin découvert le tip idéal: un code pour obtenir 9 vies dans les options, et toujours dans le mode Expert! Si, avec ça, il n'est pas content, Ze Boss...

Opérez la manip'. Vous devez entendre un son. Appuyez de nouveau sur Start... Allez jeter un œil dans les options...

... et hop! vous voici avec 9 vies...

Dans un premier temps, rendez-vous dans le menu Options et placez les sons "BGM" à 05 et "SE" à 73. Appuyez sur Start pour quitter les options. Attendez l'apparition de l'écran-titre et, au moment où s'inscrit "PRESS START BUTTON", appuyez sur Start et faites: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A. Si tout va bien, vous entendrez alors un son spécial.

TIPS

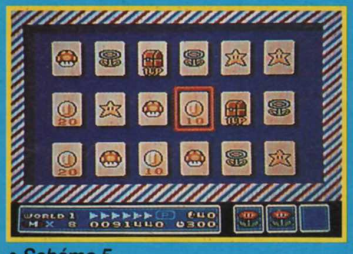
SNIN SUPER MARIO ALL STARS (SUPER MARIO BROS. 3)

• Schéma 1

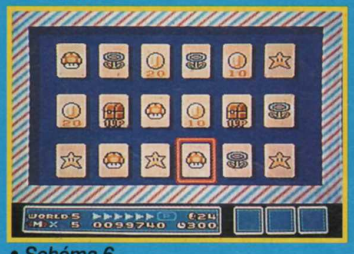
• Schéma 2

• Schéma 3

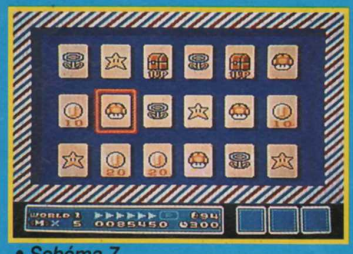
• Schéma 4



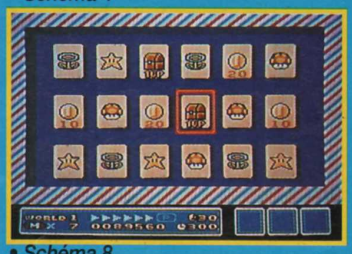
• Schéma 5



• Schéma 6



• Schéma 7



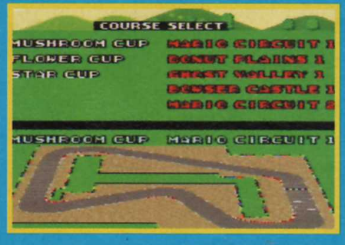
• Schéma 8

Pour augmenter son capital de bonus

Lorsque, dans le jeu, vous tombez sur une carte de pique marquée d'un "N", cela signifie que vous allez pouvoir jouer au "jeu des paires". Il en existe dans chaque monde. Et moi, Switch, je vous offre la possibilité de faire un sans-faute. Autrement dit, vous allez pouvoir faire grimper votre capital de champignons, de fleurs, d'étoiles et de vies à une vitesse prodigieuse.

Il existe huit schémas différents du "jeu des paires". Pour savoir sur lequel vous êtes tombé, c'est très simple. Prenez dans la deuxième ligne la première carte. Si vous tombez sur un champignon, c'est le schéma 1; sur une fleur, c'est le schéma 2; sur une étoile, c'est le schéma 3; sur un coffre 1 Up, c'est le schéma 4; sur une pièce de 20, c'est soit le schéma 5, soit le 6; et, enfin, si vous tombez sur une pièce de 10, c'est soit le schéma 7, soit le 8.

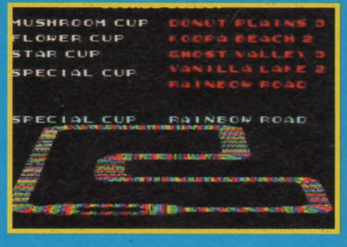
SNIN SUPER MARIO KART



C'est ici que vous devez effectuer le code. Prenez garde: le curseur doit se trouver en face de l'une des trois Cup.

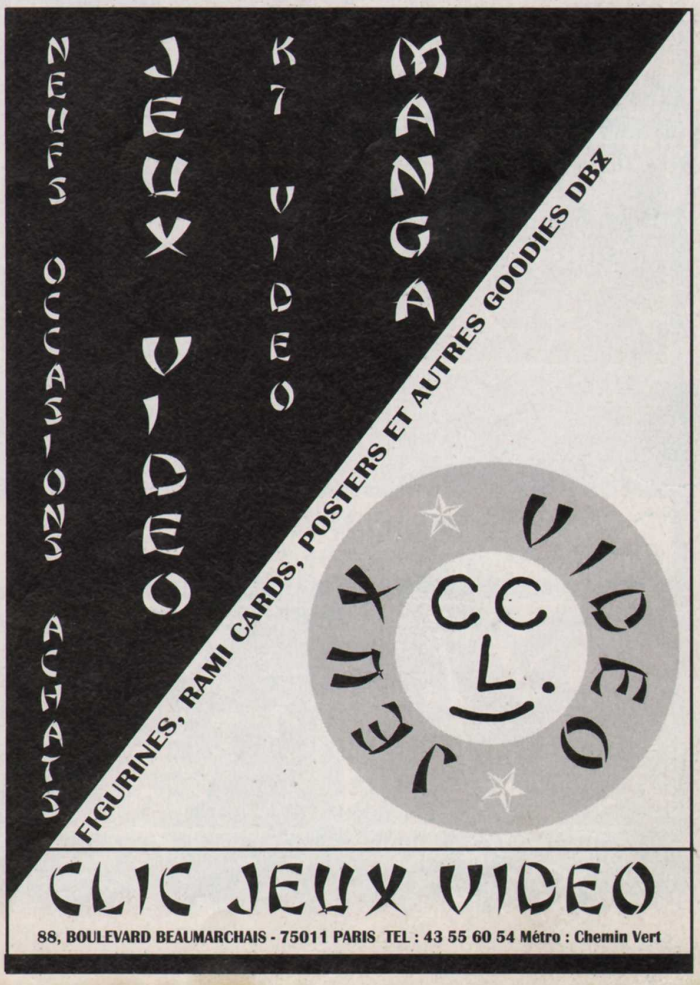
Sélectionnez le mode Time Trial. Une fois sur ce mode, placez votre curseur sur l'un des trois groupes de course et faites: L, R, L, R, L, L, R, R et A.

La Special Cup apparaît. A vous l'une des cinq nouvelles courses...



Pour pouvoir s'entraîner en Special Cup

Vous êtes vraiment mauvais à Super Mario Kart, vous n'arrivez pas à obtenir trois coupes d'or en 100 cm³ pour jouer en Special Cup? Bon, je vais vous aider un peu, petit tricheur, en vous donnant le moyen d'avoir accès aux circuits de la Special Cup en mode Trial. Ainsi, vous pourrez vous entraîner, en attendant de gagner vos coupes d'or pour la course. A noter: lorsque vous éteignez la console ou lorsque vous faites un Reset, les circuits de la Special Cup auront disparu, car rien n'est sauvegardé. Vous devrez alors refaire le tip.



TIPS

SNIN SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Après le livre et le film, voici le jeu vidéo. Super Star Wars, sorti il y a un an sur Super Nintendo, contenait pas mal de codes, dont un célèbre Debug Mode assez difficile à réaliser. Les premiers codes pour la suite de ce soft, Super Empire Strikes Back, ont été donnés par Sam dans notre booklet de tips n° 3. Quant à moi, je vous offre la suite, dont le très attendu Debug Mode. Il vous permettra entre autres de choisir votre niveau, votre arme, votre nombre de vies...

Pour obtenir le Debug Mode

Sur la page de titre, effectuez la manipulation suivante: A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X. Vous entendrez une voix. Ensuite, pendant le jeu, appuyez simultanément sur les boutons L et R de la deuxième manette et le Debug mode apparaîtra. Si, en revanche, sur la deuxième manette, au lieu de faire L et R, vous faites Start, le message "STAGE CLEAR" apparaîtra et vous passerez au niveau suivant.

A l'apparition de cet écran, exécutez le tip à l'aide de la première manette. Vous entendrez alors une voix digitalisée.

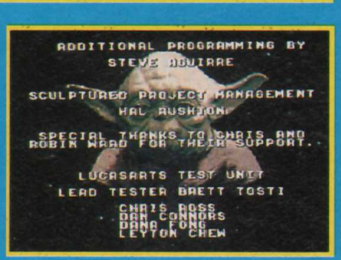
Ensuite, durant le jeu, sur la deuxième manette, appuyez sur L et R simultanément pour obtenir le Debug Mode...

... ou sur Start pour passer au niveau suivant.

Pour voir défiler le staff

Sur l'écran-titre du jeu, effectuez: A, B, A, B, A, B, A, B.

Comme d'habitude, réalisez le tip à l'apparition de cette page...



... et le staff au grand complet apparaîtra.

SFC COTTON 100%

Ah! enfin un petit shoot-them-up digne de ce nom sur Super Famicom. Et en plus, idée originale de l'éditeur, ils offrent avec le jeu un mini-CD comportant quelques chansons japonaises sur l'histoire de Cotton... Et devinez ce que je vous offre, moi? Eh bien, on va commencer par un tip très simple pour obtenir 9 Continue, car en mode Mania, le jeu est très difficile. Et on va continuer avec le code pour choisir son niveau. C'est qu'il faut bien reconnaître que vous êtes de plus en plus gourmands!

Pour avoir 9 Continue

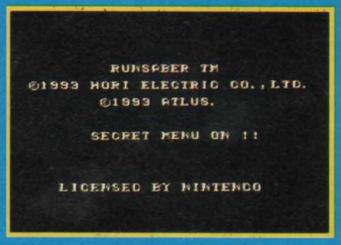
C'est tout simple. Sur la page de titre, appuyez sur Select autant de fois que nécessaire.

Au départ, vous disposez de 3 malheureux crédits.

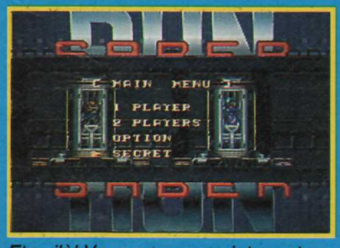
Après la manipulation, vous aurez obtenu au maximum 9 crédits.

SNIN RUN SABER

Faites le tip à l'apparition de "ATLUS".



"SECRET MENU ON!" apparaît.



Et voilà! Vous pouvez maintenant choisir votre niveau et écouter la musique de votre choix.

Non, vous ne rêvez pas! La preuve: vous voici directement au cinquième niveau.

Pour choisir son niveau dans un menu secret

Ah! Run Saber, je m'en souviens comme si c'était hier. Il fait partie des jeux que j'ai testés. Un petit beat-them-all sympa sur Super Nintendo. Bon, c'est vrai, certaines scènes offrent une étrange ressemblance avec des scènes de l'excellent Super Probotector sur Super Nintendo, mais pour l'époque, quel bonheur! Eh bien, ce mois-ci, je vous offre la possibilité de choisir votre niveau. Mais non, ne me remerciez pas...

Sur la page où apparaît le logo "ATLUS", faites et maintenez: B, Y, Select et Droite.

Pour choisir son niveau

Sur la page de sélection de votre armement, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, B, A.

Effectuez sur cet écran le tip qui vous permet de choisir votre niveau.

Un petit chiffre apparaîtra à droite de "Cotton", en haut à gauche de l'écran.

Et hop! en un clin d'œil, vous voici dans le niveau 7.

SNIN — COOL SPOT

Pour choisir son niveau et avoir des vies infinies

Certaines personnes disent de moi que, parfois, je ne suis pas très cool sur certains points. C'est vrai, il m'arrive d'abuser... Mais, dans l'ensemble, je suis plutôt bonne pâte. Et je vais l'être encore plus avec vous cet été. Vous savez tous que Virgin dissimule un petit Cheat Mode dans chacun de ces jeux, y compris dans Cool Spot sur Super Nintendo. Et qui va vous le filer, ce code qui va vous permettre de vous rendre dans le petit Debug Mode bien cool? C'est Switch...

C'est ici que vous devez réaliser le tip. Notez que vous pouvez jouer avec le logo "VIRGIN" et profiter du mode 7.

Et voici le Debug Mode qui vous permet de choisir votre niveau et de vous procurer les vies infinies en appuyant sur A.

Au moment où apparaît le logo de Virgin, appuyez sur L et R, et, tout en maintenant la pression sur ces touches, appuyez 30 fois sur Select.

EPILEPTIK

LE MAGAZIN DÉBRIDÉ

ATTENTION, CES OFFRES SONT A TOUT MOMENT REVISABLES SANS PREAVIS ET DANS LA LIMITE DE NOS STOCKS.

SNES/SNIN/SFC

SUPER STREET FIGHTER 2	589 F
WORLD HEROES 2	589 F
FIFA SOCCER	529 F
RANMA 1/2 4	589 F
DBZ 2 VERSION FRANCAISE	529 F
STUNT RACE FX	589 F
SAMOURAI SHOWDOWN	TEL

LES OKAZS

CONSOLES A PARTIR DE 499F	
ZOMBIE AT MY ...	299 F
DRAGON BALL Z 3	499 F
NBA JAM	399 F
FLASH BACK	329 F
STAR FOX	199 F
OLIVE ET TOM 4	299 F
STREET FIGHTER TURBO	249 F
MORTAL KOMBAT	199 F
ZELDA 3	199 F
MR NUTZ	299 F
TURTLE TOURNAMENT FGHT	299 F
VIRTUAL SOCCER	399 F
MARIO KART	249 F
ALADDIN	249 F
ADDAM'S FAMILY 1 & 2	199 F
COOL SPOT	329 F
ET PLEIN D'AUTRES... TELEPHONEZ !	

MEGADRIVE

PSG CHAMPION	389 F
DRAGON BALL Z 2 V.F.	449 F
VIRTUA RACING	649 F
SUPER STREET FIGHTER 2	TEL

LES OKAZS

CONSOLES A PARTIR DE 499F	
SONIC 3	329 F
TMNT TOURNAMENT FIGHT	299 F
NBA JAM	299 F
COOL SPOT	199 F
STREET FIGHTER	299 F
TAZMANIA	149 F
FLASH BACK	299 F
SONIC 2	149 F
CHUCK ROCK 2	249 F
TINY TOON	299 F
JUNGLE STRIKE	329 F
DRAGON BALL Z 2 (JAP)	499 F
ALADDIN	249 F
FIFA	299 F
SONIC SPINBALL	249 F

3DO

CONSOLE PAL	4490 F
CONSOLE NTSC	3990 F
JURASSIC PARK/ ANOTHER WORLD/ THE HORDE/ TOTAL ECLIPSE, OUT OF THIS WORLD/ NIGHT TRAP/ MICRO COSM/ ROAD RASH / JOHN MADDEN, S.W. COMMANDER/ DEMOLITION MAN / DRAGON TALES / TWISTED GAME SHOW ...	

3DO OKAZS

ULTRAMAN	499 F
THE HORDE	299 F
OUT OF THIS WORLD	299 F
TOTAL ECLIPSE	299 F
SUPER WING COMMANDER	299 F
JOHN MADDEN	299 F
TWISTED GAME SHOW	299 F
CONSOLE OKAZ(NTSC)	3200 F

NEO-GEO OKAZS

SAMOURAÏ S.D.	990 F
VIEW POINT	690 F
ART OF FIGHTING	490 F
ROBOT ARMY	649 F
CONSOLE AVEC 1 JEU	1649 F

GAME BOY OKAZS

GAME BOY & 1 JEU A 79 F	249 F
MEGAMAN I	99 F
RC PROAM	99 F
DOUBLE DRAGON 1 OU 2	79 F
BATMAN	79 F
MEGAMAN2	79 F
GARGOYLE QUEST	79 F
PLEIN D'AUTRES TITRES	TEL

- MANGAS ! ! DE 1 A 38 a partir de 35 F
- K7 VIDEOS DBZ, SAILOR MOON a partir de 189 F
LE RETOUR DE BROLY SORTIE OFFICIELLE LE 15 JUILLET
- POSTERS DBZ, SAILOR MOON STREET FIGHERT a partir de 30 F
-RAMI CARDS, CARDASS, HERO COLLECTION...
- FIGURINES DBZ a partir de 120F
- PUZZLES 500 et 1000 pieces
- TEE SHIRTS DBZ
-ALBUMS, STORE...

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
EPILEPTIK, 45 BOULEVARD MURAT 75016 PARIS
TELEPHONE: 46 71 04 04 FAX: 46 71 05 00

CONSOLES - JEUX	PRIX
TOTAL A PAYER PLUS 35F DE PORT (colissimo)	

Nom: Prenom: Téléphone:
Adresse: C.P. Ville:
Signature:

C.34

CE POSTER VOUS EST GRACIEUSEMENT OFFERT PAR EPILEPTIKCE POSTER VOUS EST GRACIEUSEMENT OFFERT PAR EPILEPTIKCE POSTER VOUS EST GRACIEUSEMENT OFFERT PAR EPILEPTIKCE POSTER VOUS EST GRACIEUSEMENT OFFERT PAR

TIPS

SFC

RANMA 1/2 ACTION GAME 3

TOUS LES COUPS SPÉCIAUX ET UN PERSONNAGE CACHÉ

Il fallait bien qu'on en parle. Vos appels sur la hot-line de Consoles+ deviennent de plus en plus nombreux et pressants. J'entends sans cesse: "Comment faire les coups spéciaux cachés dans Ranma 1/2?..." Pas de problème, Switch est là. Et devinez ce que je vais faire? Eh bien, je vais tous vous les dévoiler et, en plus, je vous donne un code pour jouer avec un autre personnage. Comme ça, j'aurai droit à des questions un peu plus originales sur la hot-line...

Pour jouer avec un personnage caché

Sur l'écran-titre, appuyez simultanément sur:
L, R et Select et Start.

C'est sur cet écran que vous devez faire la manipulation magique pour pouvoir jouer avec le boss.

Et le voili, le voilà, le bosco apparaîtra.

TOUS LES COUPS SPÉCIAUX

Remarque importante: pour réaliser les coups spéciaux, avant toute chose, appuyez sur L pour vous charger en énergie.

UKYU
Pour réaliser le "Coup de pelle attaque", faites deux fois Avant + X.

RANMA GARÇON
Pour réaliser le "Dragon qui descend du ciel", faites Bas, Haut + X.

RANMA FILLE
Pour réaliser le "Phœnix Flash", faites un demi-cercle vers l'avant + X.

MOOSE
Pour réaliser la "Poule pondeuse", faites un demi-cercle vers l'arrière + X.

KODACHI KUNO
Pour réaliser la "Tornade de la rose noire", faites un demi-cercle vers l'arrière + X.

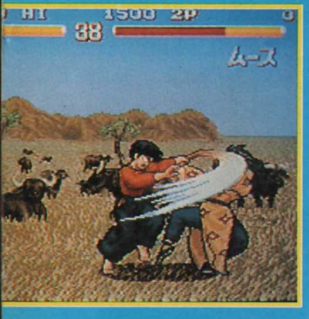
HIBIKI HINAKO (LA SD)
Pour réaliser la "Bouquette arc-en-ciel", faites un demi-cercle vers l'arrière + X.

TIPS

MARIKO KONJOU
Pour réaliser la "Pompom attaque", faites un demi-cercle vers l'arrière + X.

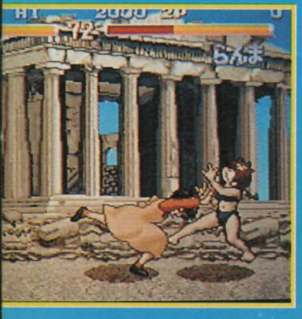
RYUGA HIBIKI
Pour réaliser "l'Attaque du lion enragé", faites Bas, Haut + X.

SHAMPOO
Pour réaliser "l'Attaque du dragon", sautez puis faites Bas + X.



TATEWAKI KUNO
Pour réaliser le "Coup du sabre fou", faites un demi-cercle vers l'arrière + X.

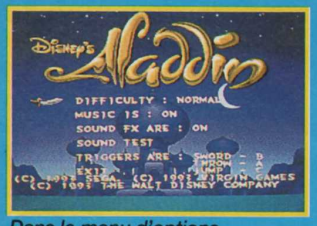
GENMA
Pour réaliser la "Prise du panda", faites deux fois Avant + X



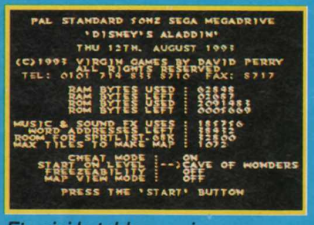
AKANÉ
Pour réaliser la "Sumo attaque", faites deux fois Avant + X.

HABU (LE BOSS)
Pour réaliser "l'Envol de l'aigle", faites un demi-cercle vers l'avant + X.

MD ALADDIN

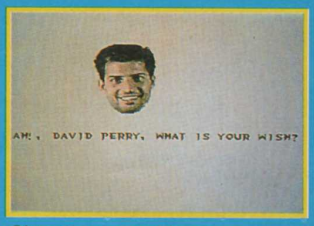


Dans le menu d'options, réalisez le tip.



Et voici le tableau qui vous permet de choisir le mode Vies infinies, votre niveau...

Rendez-vous dans les options et faites: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.



Si tout se passe bien, vous verrez apparaître, à la fin du tip, le visage de David Perry, le programmeur du jeu...

Pour obtenir un Debug Mode

En attendant les prochains hits de Virgin/Disney, comme Le Livre de la jungle ou Le Roi Lion, voici un Debug Mode qui va vous permettre de commencer par le niveau de votre choix, de bénéficier de vies infinies ou de vous balader sur les cartes du jeu...

Spécial Eté 94

60 CONSOLES et jeux vidéos
A GAGNER !
36.68.1166

NOUVEAU EXCLUSIF
Des chèques-cadeaux de 100 F, 200 F et 500 F pour acheter tous les jeux vidéos que vous désirez !

Des jeux vidéos, des T.V. couleurs PHILIPS, des magnétoscopes AKAÏ :
3615 code 7 SUR 7

20 baladeurs CD Discman SONY
36.68.03.03

100 compil' Dance
36.68.68.14
36.68.68.15

MEPROCOM - 2,19 F une minute

TIPS

SNIN WOLFENSTEIN 3D

Wolfenstein 3D est sorti voilà un mois, et Consoles+ vous offre déjà le must en matière de tip sur ce jeu. Si! si! Je vous assure. On vous donne tout. Le moyen d'être invincible, d'avoir dès le début la carte du niveau où vous vous trouvez, avec les passages secrets. Mais aussi le maximum possible d'armes et même un code pour passer au niveau suivant. Bon, allez, je ne vais pas vous faire attendre plus longtemps. C'est parti...

Pour avoir vos armes au maximum

Pendant le jeu, faites Start pour aller sur la carte, puis faites: R, Haut, B, A.

Vous voici au début du deuxième niveau avec la grosse mitrailleuse et le maximum en matière de munitions (299).

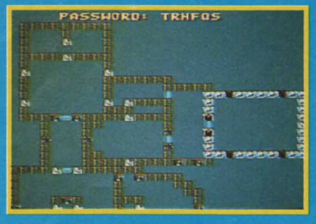
Pour être invincible

Pendant le jeu, faites Start pour aller sur la carte, puis faites: B, Haut, B, A.

On vous tire dessus, mais vous ne perdez rien: vos points de vie sont toujours à 100%!

Pour voir toute la carte du niveau avec les passages secrets

Pendant le jeu, faites Start pour aller sur la carte, puis faites: A, A, Haut, B.



Après le tip, appuyez sur Start pour revenir au jeu, et appuyez de nouveau sur Start pour voir, enfin, toute la carte.

Pour passer au niveau suivant

Pendant le jeu, faites Start pour aller sur la carte, puis faites: Haut, B, R, B.

Vous en avez marre? Eh bien, passez au niveau suivant...

CODES ACTION REPLAY SUPER NINTENDO

LE CODE DU MOIS

Désormais, tous les mois, nous vous dévoilerons un code chanmaille sur un jeu du moment. Ce mois-ci, voici un code qui active tous les Cheat Mode (hormis les changements de tête) dans NBA Jam sur Super Nintendo.

- 7EO7D6FF pour le premier personnage.
- 7E08C6FE pour le deuxième personnage.
- 7E09A6FE pour le troisième personnage.
- 7E0A8EFE pour le quatrième personnage.

ALADDIN

- Nombre d'émeraudes : 7E0375XX (XX = nombre d'émeraudes rouges)

DARIUS TWN

- Vies infinies : 7E106803

FATAL FURY 2

- Choisir votre personnage : 7E0F0A0X (X = 0-B)
- Choisir votre adversaire : 7E0F0C0X (X = 0-B)
- Pas de musique : 7E005000
- L'ordinateur contrôle le premier joueur : 7E007326
- Energie infinie pour le premier joueur : 7E100560
- Activer le tip pour jouer avec les boss : 7E0F0001
- Appuyer sur Start pour passer au niveau suivant : 7E004C0A
- Le deuxième joueur meurt quand il est projeté : 7E113A35
- L'ordinateur contrôle le deuxième joueur : 7E007800

LE COBAYE

- Invincibilité dans les passages de plates-formes : 7E019901

MORTAL KOMBAT

- Temps infini : 7E012699

ESPACE 3 News

N° 11 - Juillet/Août 1994

ESPACE 3 ENFIN AU COEUR DE PARIS

ESPACE 3 OUVRE SES PORTES 64 RUE CAUMARTIN PARIS 9e
Métro Havre-Caumartin - Tél : 42 81 46 22

SAMEDI 2 JUILLET, UN T-SHIRT SERA OFFERT A CHAQUE CLIENT !

Des milliers de jeux en stock, toutes les nouveautés, goodies DBZ, RAMNA, SAILOR MOON.

PLUS DE CHOIX ET TOUJOURS LES PRIX ESPACE 3 !

ASCII

ASCII, les meilleures manettes du Monde, disponibles chez ESPACE 3

ASCII PAD	99 F
SUPER ADVANTAGE	249 F
FIGHTER STICK	299 F

NEO GEO

ARRIVAGE MASSIF de T-Shirt FATAL FURY SPECIAL, ART OF FIGHTING, ect... 99 F et 49 F pour les heureux possesseurs de la carte de membre du Fan Club Néo-Géo.

Pour une cotisation annuelle de 200 F seulement, la carte du Fan Club vous révèle tous les coups spéciaux de vos jeux favoris, vous offre 50% de réduction sur les T-Shirt & accessoires et 50 F de remise sur chaque jeu acheté chez ESPACE 3.

Alors, à vous de jouer !!

ESPACE 3 TOUJOURS LEADER DU MARCHE 3 DO

LA 3 DO à partir de 3.690 F le modèle NTSC en 220 Volts, sans transformateur externe.
Modèle version PAL avec transcodeur interne : 3.990 F, livré avec le jeu CRASH & BURN et Prise Péritel - Notice d'utilisation en Français - Garantie 1 AN Pièce et Main d'Oeuvre.

- **Arrivage de nombreux jeux Japonais**
- **En EXCLUSIVITE : le JOYSTICK ARCADE !!**

LA MASCOTTE VOUS ATTEND POUR VOUS FAIRE BENEFICIER DE SES PRIX MAGIQUES

A PARIS **2 rue Th. Roussel/12e**
Tel : 43 45 93 82
Nouveau **64 rue Caumartin/9e**
Tel : 42 81 46 22
A LILLE **4 rue Faidherbe**
Tel : 20 55 67 43
44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82
A DOUAI **39 rue Saint-Jacques**
Tel : 27 97 07 71
A STRASBOURG **6 rue du Noyer**
Tel : 88 22 23 21
A BORDEAUX **15 rue Condillac**
Tel : 56 52 72 84
VPC Rue de la Voyette 59818 LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

ARRIVEES MASSIVES D'ARTICLES DRAGON BALL Z

☞ STICKERS	10 F
☞ MANGA	35 F
☞ MANGA COULEUR	79 F
☞ CD MUSICAUX	149 F
☞ POSTER	39 F
☞ PUZZLE 500 PIECES	99 F
☞ RAMICARDS à partir de	5 F
☞ CAHIERS	29 F
☞ FIGURINES	39 F
☞ MAGNETS	15 F
☞ PINS	15 F
☞ JEUX DE 54 CARTES	99 F
☞ CASSETTES VIDEO PAL	139 F

Et de nombreux autres articles.

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER -BERTRAND- PATRICIA

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
890 F
SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette + STREET FIGHTER II
990 F
SUPERSCOPE + 6 JEUX **299 F**
MANETTE SUPER 4 **99 F**

ACTRAISER 2**	495,00
ADDAMS FAMILY 2	249,00
ADAMS FAMILY VALUE	539,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	299,00
BUBSY	299,00
BUGS BUNNY	549,00
CHOPLIFTER 3	449,00
CLAYMATE	495,00
DRACULA	299,00
DR FRANKEN	299,00
FATAL FURY 2	539,00
FINAL FANTASY 2	549,00
GENGHIS KHAN 2	539,00
HYPER VOLLEY BALL	495,00
INSPECTOR GADGET	495,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	390,00
JOHN MADDEN 94	495,00
KICK OFF 3	TEL
KING OF DRAGON	549,00
LEGEND	495,00
LEMMINGS 2	549,00
LETHEL ENFORCER + GUN	590,00
LIBERTY OF DEATH	549,00
LUFIA	495,00
MEGAMAN SOCCER	**395,00**
MEGAMAN X*	**549,00**
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	299,00
NHPLA 94	399,00
NOBUNAGA AMBITION	399,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
PETE SAMPRAS TENNIS	495,00
PIRATES OF DARK WATER	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	449,00
RUN SABER	249,00
SECRET OF MANA*	549,00
SIDE POCKET	495,00
SIM ANT	395,00
SIM EARTH	395,00
SLAM MASTER	539,00
SOUL BLAZER : ILLUSION OF GAIA	549,00
STAR STREK NEXT GENERATION	590,00
STREET COMBAT	199,00
STUNT RACE FX	495,00
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	495,00
SUPER METROID	449,00
SUPER STREET FIGHTER	590,00
TALES OF SPIKE MC FANG	495,00
TOP GEAR 2**	495,00
TOYS	199,00
TURN N BURN	539,00
ULTIMA FALSE PROPHET	549,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	549,00
UTOPIA	495,00
WIZARDRY 5	395,00
WOLFCHILD	199,00

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
GENIAL !!! ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

SUPER TURICAN 199,00
X ZONE (SUPERSCOPE) 99,00

ACTRAISER	299.00	TERMINATOR	199,00
COOL WORLD	199.00	POWER MOVES (POWER ATHLETE)	199,00
FATAL FURY	299.00	GHOULS AND GHOSTS	199,00
SUPER STREET FIGHTER	590,00	AMERICAN GLADIATOR	199,00
GRADIUS III	199,00	STREET FIGHTER 2	199,00
LETHAL WEAPON 3	199.00	STAR FOX	249,00
NBA SHOWDOWN	399,00	PRINCE OF PERSIA	199,00
OUTLANDER	199,00	AMAZING TENNIS	199,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

NIGEL MANSEL + ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : 390 F
DRAGON BALL Z 3 : 399 F

AXELAY	199,00	IMPERIUM	149,00
BLUES BROTHERS	199,00	OUT OF THIS WORLD	199,00
BRASS NUMBER	199,00	RAMNA 1/2 1	299,00
DEAD DANCE	199,00	SPACE ACE	299,00
FINAL FIGHT 2	**179,00**	SUPER FORMATION SOCCER 2	299,00
FLYING HERO	199,00	SUPER DOUBLE DRAGON	199,00
HUMAN GP	249,00	ROYAL CONQUEST	149,00
STAR WARS	249,00	RUSHING BEAT	149,00
TINY TOON	**199,00**	SUPER PINBALL	299,00
RUHING BEAT SHURA	**199,00**	LOONEY TOON	199,00
SUPER GAME BOY	TEL	**RAMNA 1/2 4**	**449,00**

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation + Prise péritel **1390 F**
SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) **1790 F**

ALCAHEST	490,00
ART OF FIGHTING*	399,00
ASTRO GOGO	390,00
BASTARD	490,00
BRAINLORD	**490,00**
COTTON 100%	**590,00**
DRAGON BALL Z 3*	**399,00**
DRAGON QUEST 1/2	590,00
EYE OF THE BEHOLDER	399,00
FATAL FURY SPECIAL	TEL
F1 CIRCUS 2	490,00
FAMILY TENNIS	299,00
FINAL FANTASY 6	690,00
FIRE EMBLEM	490,00
GAYA*	5495,00
GOEMON FIGHT 2	490,00
HOKUTO NO KEN 7	490,00
HUMAN GP 2	590,00
KIKI KAI KAI 2	TEL
MACROSS	590,00
MADARA 2	449,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	199,00
MARIO ET WARIO	299,00
NINJA WARRIOR	590,00
OLIVE ET TOM 4	399,00
POWER ATHLETE	199,00
RAMANCING SAGA 2	690,00
RAMNA 1/2 2	299,00
RAMNA 1/2 3	490,00
RAMNA 1/2 4	**449,00**
R TYPE 3*	490,00
SAILOR MOON R	590,00
SHIN MEGAMI TENSAI 2	399,00
SOCCER KID	390,00
SONIC BLASTMAN 2	590,00
SUPER BOMBERMAN 94	**590,00**
SUPER PUYO PUYO	549,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	299,00
TETRIS GAIDEN	490,00
TWIN BEE 2	449,00
WORLD HEROE	390,00

NEC

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE OU SUR 3615 ESPACE 3

QUELQUES EXEMPLES :

BALLISTICK	49,00
BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES	399,00
BURAI 2	149,00
CIBER CITY ODEON	69,00
DARIUS PLUS	69,00
DRACULA X	399,00
DRAGON SLAYER (USA)	390,00
EMERAL DRAGON	399,00
FAR EAST EDEN	249,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
LDIS	69,00
LEGEND OF XANADU	399,00
MARTIAL CHAMPION	299,00
NEW ADVENTURE ISLAND	99,00
PARASOL STAR 2	99,00
PC KID ROCKABILITY	199,00
RABIO LEPUS	69,00
ROAD SPIRIT	69,00
SALAMNADER	69,00
STAR PARODIER	149,00
STREET FIGHTER 2	**199,00**
TATSUJIN	99,00
TOY SHOP BOYS	69,00
TRICKY	69,00
WINDS OF THUNDER	199,00
YS BOOK 1&2 (USA)	299,00
ARCADE CARD DUO + FATAL FURY 2	990,00
ARCADE CARD PRO	990,00
ART OF FIGHTING	399,00
FATAL FURY 2	399,00
FATAL FURY SPECIAL	TEL
MANETTE AVENUE 6	**199,00**
KING TURBO STICK	**129,00**

SUPER NINTENDO

ALADDIN	399,00
ASTERIX	249,00
CLAY FIGHTER	489,00
COOL SPOT	249,00
DENIS LA MALICE	439,00
DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN	549,00
EQUINOX	**439,00**
F1 POLE POSITION	439,00
FIFA SOCCER	449,00
FLASH BACK	399,00
HYPER V BALL	479,00
LAMBORGHINI CHALLENGE	399,00
LE COBAYE	299,00
MARIO COLLECTION	389,00
MARIO KART	389,00
MYSTIC QUEST	**389,00**
NBA JAM	**489,00**
NHL 94	449,00
PSG SOCCER	399,00
ROCK AND ROLL RACING	449,00
SIM CITY	389,00
SKYBLAZER	399,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	399,00
T2 : JUDGEMENT DAY	199,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	**399,00**
WOLFENSTEIN 3D	449,00
WORLD CLASS RUGBY	299,00
WORLD CUP USA 94	479,00
ZELDA 3	389,00

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	**199,00**
BOB	199.00
CANTONA FOOTBALL	399,00
EARTH DEFENSE FORCE	199,00
JURASSIC PARK	299,00
L'ARME FATALE	199,00
LEMMINGS	199,00
MR NUTZ	299,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00
PARODIUS	199,00
PILOT WINGS	199,00
POPULOUS	199,00
SPIDERMAN X MAN	199,00
SUPER ALESTE	199,00
SUPER PANG	199,00
SUPER PROBOTECTOR	199,00
SUPER R TYPE	199,00
SUPER SWIV	199,00
SUPER TENNIS	199,00
TOP GEAR	199,00

ACCESSOIRES

☞ 2 MANETTES SANS FIL PRO6 **299 F**
☞ JOYSTICK ARCADE PRO 5 **299F**
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM
☞ ACTION REPLAY PRO **395 F**
POUR SNES/SFC/SNIN
Permet d'être utiliser comme ADAPTATEUR UNIVERSEL
☞ ACTION REPLAY PRO **299F**
POUR GAME BOY OU GAME GEAR
☞ MANETTE ASCII **99F**

JAGUAR

JAGUAR + CIBERMORPH **2290 F**

ALIEN VS PREDATOR	TEL
CHECKERED FLAG II	TEL
CLUB DRIVE	499,00
CRESCENT GALAXY	449,00
KASUMI NINJA	TEL
KICK OFF 3	TEL
DINO DUNES	449,00
RAIDEN	449,00
STAR RAIDERS	TEL
TEMPEST 2000	499,00
WOLFENSTEIN 3D	TEL
MANETTE	299,00

NEO GEO

NEO GEO + 1 MANETTE **1990 F**

MANETTE **490 F**
MEMORY CARD **229 F**

ALFA MISSION II	590,00	SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
ART OF FIGHTING	849,00	SPINMASTER	1390,00
ART OF FIGHTING 2	1590,00	**SUPER SIDE KICK 2**	**1390,00**
BASEBALL STAR 2	849,00	TOP HUNTER	TEL
BLUES JOURNEY	399,00	TRASH RALLYE	690,00
FATAL FURY SPECIAL	**1090,00**	3 COUNT BOUNT	849,00
FATAL FURY II	990,00	**VIEW POINT**	**1290,00**
KARNOV'S REVENGE	1590,00	WIND JAMMERS	1390,00
MAGICIAN LORD	690,00	WORLD HEROE II	849,00
MUTATION NATION	849,00	WORLD HEROES JET	1590,00
ROBO ARMY	849,00		

GAME BOY

DONKEY KONG	249,00
MEGAMAN 4	249,00
MORTAL KOMBAT	199,00
STROUMPFS	259,00
SUPER MARIOLAND III	249,00
TINY TOON 2	249,00
ZELDA	249,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 64 rue Caumartin, 75009 PARIS, TEL : 42 81 46 22
2 rue Théophile Roussel, 75012 PARIS, TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe, TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune, TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX 15 rue Condillac, TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG 6 rue de Noyer, TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques, TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

VIRTUA RACING 599 F — **DRAGON BALL Z 489F**

ADAMS FAMILY (EUR)	299,00	**NBA JAM** (EUR)	**449,00**
ALADDIN (EUR)	299,00	NBA SHOWDOWN (EUR)	385,00
ART OF FIGHTING (EUR)	**449,00**	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**399,00**
BEST OF THE BEST (USA)	299,00	PGA EURO TOUR (EUR)	349,00
CASTELVANIA (USA)	349,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	PINK PANTHER (EUR)	299,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	299,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (EUR)	**489,00**	PSG SOCCER (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**439,00**	SHINING FORCE 2 (JAP)	299,00
DUNE II (EUR)	449,00	SONIC 3 (JAP)	449,00
FATAL FURY II (JAP)	590,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
FIFA SOCCER (EUR)	**349,00**	STREET FIGHTER 2' (JAP)	399,00
HOOK (USA)	199,00	STREET OF RAGE III (JAP)	349,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	385,00	SUPER KICK OFF (EUR)	199,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	SUPER STREET FIGHTER 2 (JAP)	590,00
JURASSIC PARK (EUR)	2499,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	249,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	299,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	385,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	**VIRTUA RACING**	**599,00**
LETHEL ENFORCER +GUN (USA)	449,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	299,00
LOST VIKING (USA)	349,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	399,00
LOTUS II (EUR)	299,00	X MEN (EUR)	249,00
MEGA TURRICAN (USA)	349,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	299,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	349,00	ZOOL (EUR)	199,00

MEGA PROMOS !

BUBSY (EUR)	199,00		
ASTERIX (EUR)	199,00	HAUNTING (EUR)	159,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	99,00	JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	99,00	KID CHAMELEON (JAP)	99,0
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP) 1499,00		LHX ATTACK CHOPPER (USA)	129,00
BATTLE TOADS (JAP)	149,00	MICKEY DONALD (JAP)	149,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	99,00	TOE JAM EARL (JAP)	99,00
CHAKAN 'EUR)	149,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	149,00	WONDERBOY 3 (JAP)	99,00
GYNOUG (EUR)	129,00	ZERO WING (JAP)	99,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	149 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL	139 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

3 DO

3 DO + CRASH & BURN : NTSC 3690 F PAL 3990 F

SEWER SHARK	375,00	ESCAPE FROM MONSTER MANOR	375,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	375,00	TWISTED	375,00
THEATER WARS (JAP)	690,00	ULTRAMAN (JAP)	690,00
TOP MODEL GO WILD	279,00	MAD DOG MC CREE	375,00
DRAGON'S LAIR	375,00	OUT OF THIS WORLD	375,00
TOTAL ECLIPSE	375,00	NIGHT TRAP	375,00
MEGA RACE	375,00	LEMMINGS	375,00
PISTOLET	349,00	**JOHN MADDEN FOOTBALL**	**299,00**
MICROCOSM	375,00	WING COMMANDER	375,00
THE HORDE	375,00	PEOPLE BEACH GOLF	495,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	JOYSTICK ARCADE	TEL
JURASSIC PARK	375,00	STAR CONTROL II	375,00
ORION OFF ROAD	375,00	ROAD RASH	375,00
SHOCK WAVE	375,00	CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	159 F/pièce
FIREBALL (JAP)	690,00	CARTOON : TOON TIME	159,00
DOCTOR HAUSER (JAP)	690,00	SAMPLER 9 DEMO 15 mn	79,00
TAKERU (JAP)	690,00	BURNING SOLDIER (JAP)	690,00
POWER KINDOM (JAP)	690,00	VIRTUA QUEST (JAP)	690,00

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1890 F

MULTIMEGA + 3 CD 3290 F

BARI ARM (JAP)	199,00	TOMCAT HALLEY (USA)	425,00
ELECTRIC NINJA ALESTE (JAP)	199,00	THE 3RD WAR (USA)	449,00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	VAY (USA)	449,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	199,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK (USA)	449,00
RAMNA 1/2 (JAP)	299,00	DUNE (EUR)	385,00
SONIC (JAP)	199,00	**FIFA SOCCER (EUR)**	**395,00**
WONDER DOG (JAP)	199,00	HOOK (EUR)	249,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
CHUCK ROCK (USA)	249,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
DOUBLE SWICH (USA)	299,00	**MORTAL KOMBAT** (EUR)	**385,00**
ECCO LE DAUPHIN (USA)	299,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
KRISS KROSS (USA)	299,00	NHL 94 (EUR)	395,00
LETHAL ENFORCER + GUN (USA)	395,00	MICROCOSME (EUR)	449,00
LUNAR (USA)	495,00	POWER MONGER (EUR)	385,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	SHERLOCK HOLMES (EUR)	299,00
MICROCOSME (USA)	349,00	SONIC CD(EUR)	385,00
MONKEY ISLAND (USA)	399,00	SILPHEED (EUR)	299,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	THUNDER HAWK (EUR)	299,00
REVENGE OF THE NINJA (USA)	299,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
SPIDERMAN (USA)	199,00	WONDERDOG(EUR)	249,00
SHERLOCK HOLMES 2 (USA)	299,00	WWF : RAGE IN THE CAGE (EUR)	299,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (USA)	495,00		

GENIAL ! LE CDX PRO 299 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Walt Disney Le Livre de la Jungle

Qui ne connaît le célèbre dessin animé de Walt Disney? Personne. Mais on connaît moins le livre qui a inspiré Disney: l'histoire fut écrite à la fin du XIXe siècle par un écrivain britannique, Rudyard Kipling. Il vécut pas mal de temps en Inde, puisant ainsi son inspiration dans la réalité même... Mais revenons au jeu. Vous incarnez Mowgli, le héros de l'aventure. Ça n'est pas tous les jours que l'on trouve dans le fin fond de la jungle un petit bébé qui pleure toutes les larmes de son corps. Et c'est pourtant ce qui est arrivé à Mowgli. Des loups débonnaires l'ont recueilli et élevé comme l'un de leurs louveteaux. C'est ainsi qu'il connaît la jungle et ses lois comme n'importe quel animal sauvage. Mais Mowgli ne veut pas passer toute sa vie dans la jungle. Il s'y est fait beaucoup d'amis, certes, mais il pressent que sa vraie vie est ailleurs, qu'il est irréductiblement différent de ceux qu'il a longtemps cru ses semblables. Son but, et donc le vôtre, est de traverser la jungle afin de retrouver un village d'hommes... Mais la tâche ne sera pas facile. Le jeu est parsemé d'embûches, d'ennemis de tout poil. A vous d'utiliser les bons objets, que vous devrez récupérer au cours de votre aventure, au bon moment...

Tirez sur l'iguane rouge, il deviendra vert, tirera la langue et fera ainsi office de plate-forme.

AVIS oui!

SAM

Que cela soit clair entre vous et moi, si vous n'aimez pas les jeux de plates-formes, passez cet avis, car je suis un vrai passionné. Et lorsque je me retrouve devant un jeu comme Le Livre de la jungle sur Super Nintendo, je suis un peu comme fou. J'ai tout de suite retrouvé l'ambiance du dessin animé. La musique, notamment, m'a très vite transporté au cœur de l'action. Et je ne suis pas le seul à ne pas y être resté insensible. Autre bon point, les graphismes: ils sont superbes. Mais ce qui m'épate le plus, ce sont encore les animations du personnage, vraiment exceptionnelles. Mowgli se déplace à merveille et ses mouvements sont fluides à l'extrême. En somme, Le Livre de la jungle sur Super Nintendo est un méga-hit, une perle du plates-formes.

MEGA HIT

DANS LA JUNGLE, TERRIBLE JUNGLE...

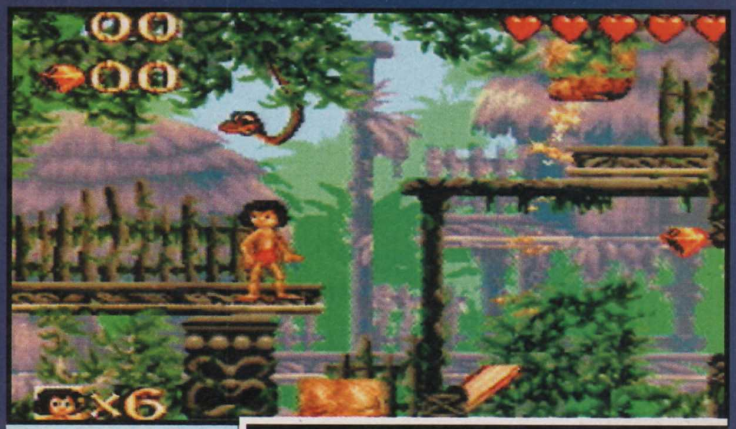
Comme son nom l'indique, l'aventure se déroule essentiellement dans la jungle, là où Mowgli a été recueilli par les loups. Vous devrez sauter de liane en liane tel un autre héros (un peu plus costaud): Tarzan. Évitez les serpents et cherchez Baloo, qui vous indiquera la sortie de ce niveau et le début de l'autre...

Khaa, le serpent, fait office de premier boss de fin de niveau. Méfiez-vous, il cherchera à vous hypnotiser.

Lorsque vous empruntez le chemin des lianes, vous trouvez parfois des vies.

...ey's CLASSIC
...a Jungle

Le hérisson se lèvera brutalement et vous enverra une flopée de piquants. Il doit se sentir attaqué.



Il faudra parfois se montrer astucieux, comme ici, où vous devez envoyer un pierre sur la planche pour que l'autre pierre décolle...

A dos de perroquet, parcourez cette partie en exterminant les mouches.

LE VILLAGE DANS LES ARBRES

Dans ce niveau, l'action se déroule en hauteur. Prenez donc bien soin de ne pas rater de plate-forme. Le moindre faux pas, et c'est la chute dans le vide. Pas cool, hein? Vous rencontrerez divers animaux, tels que les perroquets, qui vous seront très utiles, des serpents ou des hérissons...

CHEZ KING LOUIE, ÇA "JAZZE"

Vous avez l'air fin, comme ça, pendu à une liane.

Poussez la pierre, elle vous permettra de monter sur la plate-forme élevée. Mais faites vite car l'écran scrolle en continu.

Le temple de King Louie est particulièrement dangereux. Le concert de jazz que King Louie et ses amis exécutent ne sera pas une partie de plaisir. De plus, lorsque vous rencontrerez King Louie, il sera sûrement aussi excité que nous le sommes, à la rédac', en période de bouclage. Attendez-vous au pire.

AVIS — oui !

SWITCH

Je vais commencer comme d'habitude, en disant que ce jeu est carrément chanmaille (s'il y en a que ça agace, n'hésitez pas à nous écrire). C'est simple, il est très, très beau. Les couleurs de la jungle, des animaux et du reste sont renversantes. La musique est vraiment géniale: très dynamique, elle est quasiment identique à celle du dessin animé de Disney. Je ne vous ai pas parlé des animations du personnage qui, elles, sont encore plus chanmaille que chanmaille (n'hésitez pas, je vous dis). On a l'impression de voir un vrai "p'tit homme" bouger à l'écran. Et la difficulté? Eh! bien, le niveau est assez élevé. Ce qui n'est pas plus mal si vous avez peur de finir ce jeu en deux temps trois mouvements. Quoi qu'il en soit, c'est un superbe jeu, un des hits de l'année 94.

Cet oiseau vous lance ses œufs pour être tranquille. Si vous voulez le vaincre, tirez dans ses plumes, il éternuera, gonflera et...

L'ARBRE GÉANT

Grimper dans ces arbres immenses ne sera pas une mince affaire. Il faudra éviter les ennemis, qui sont de plus en plus présents au fur et à mesure que vous progressez. Les essaims d'abeilles ou de guêpes sont particulièrement difficiles à éviter.

Voler de liane en liane nécessite beaucoup de réflexes et un sens développé de la coordination.

BONUS, J'EN VEUX!

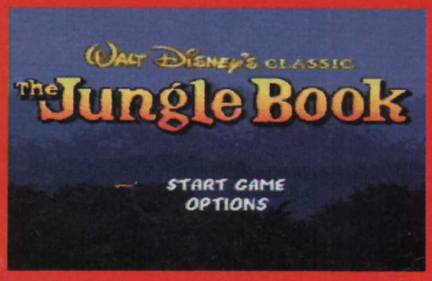
Pas de problème, si vous avez soif de bonus, les tableaux-bonus sont là pour ça. Vous pourrez ainsi récupérer des cœurs, des rubis, des émeraudes... Mais attention! vous devrez faire votre récolte en un temps limité.

A dos de perroquet, vous volez à la recherche du pactole.

Dans le temple, courez récupérer un maximum de rubis.

Nice Try!

Allez, à vous de jouer



ÉDITEUR: VIRGIN I.E.
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: ÉTÉ 94
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: AUCUN

PRESENTATION 81%

Le scénario apparaît avec, en prime, quelques effets de transparence.

GRAPHISMES 95%

Le plus beau, le plus soigné des jeux de plates-formes de Virgin sur SNIN à ce jour.

ANIMATION 93%

Les mouvements du personnage sont extrêmement bien réalisés et fluides.

MUSIQUE 92%

Elle est géniale, on retrouve tous les thèmes musicaux du chef-d'œuvre de Disney.

BRUITAGES 89%

Il y en a parfois un peu trop... mais ils sont déments!

DUREE DE VIE 85%

Un niveau de difficulté élevé. Il vous faudra du temps pour en arriver à bout.

JOUABILITE 84%

Mowgli répond bien, pas de problème.

INTERET 93%

Une excellente production digne des studios Disney et des développeurs de Virgin. Un très bon jeu de plates-formes.

MARVEL® COMICS

MAXIMUM CARNAGE™

IL EST FOU FURIEUX. IL VA TOUT CASSER!!

SPIDER MAN® & BLACK CAT™

CAPTAIN AMERICA™ CLOACH & DAGGER™

CARRION™ DOPPLEGANGER™

FIRESTAR™ DEMOGOBLIN™

MORBIUS™

IRON FIST™ SHRIEK™

VENOM™ DEATHLOK™

UN MAXIMUM DE SUPER HÉROS
UN MAXIMUM DE SUPER COUPS
UN MAXIMUM DE CHALLENGE

GEM

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Jeux & astuces
3615 Acklaim
et au
36.68 10.25
2,19 F/mn

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

SEGA MEGA DRIVE

Acklaim entertainment, inc.

LES SCHT

Les Schtroumpfs, petits personnages bleus créés par Peyo (un grand dessinateur de bandes dessinées), furent très vite adaptés en dessin animé, au cinéma et à la télé. Et voici qu'Infogrames Multimédia a décidé de les faire vivre sur toutes les consoles Sega et Nintendo actuellement sur le marché.

Ils arrivent donc, enfin, sur Super Nintendo. Pour vous rafraîchir la mémoire, je vous rappelle qu'ils étaient sortis fin mai sur la console portable de Nintendo, j'ai nommé la Game Boy. Le scénario n'a pas varié d'un tableau. Gargamel est toujours habité par la même obsession: s'emparer des Schtroumpfs. Quatre d'entre eux ont déjà disparu: le Schtroumpf farceur, le Schtroumpf à lunettes, le Schtroumpf gourmand et la Schtroumpfette. Et devinez qui va partir à leur recherche? Le Schtroumpf costaud, bien sûr. La route va être longue, très longue. Mais, heureusement, il sera relayé dans sa tâche. En effet, une fois que le Schtroumpf costaud aura délivré un des Schtroumpfs prisonniers, ce sera au tour de ce dernier de prendre le relais et de continuer la mission. Tout cela pour arriver, finalement, à délivrer la Schtroumpfette, qui, on le sait de source sûre, est enfermée dans la maison de Gargamel. Alors, dépêchez-vous. Vous ne voudriez tout de même pas que Gargamel arrive à transformer les Schtroumpfs en or, comme il le souhaite depuis si longtemps. Les niveaux sont très variés. Vous débuterez votre recherche dans le village, pour ensuite vous balader dans la forêt, à la montagne et même... au cœur de la demeure de Gargamel.

LA FORÊT

On ne pénètre pas dans le royaume des Schtroumpfs sans passer par la forêt. Normal: c'est là qu'ils vivent, bien cachés. Même Gargamel n'a toujours pas réussi à repérer leur village. Seul un Schtroumpf peut s'y rendre en traversant la forêt. Ainsi, ils peuvent mener une existence tranquille et heureuse.

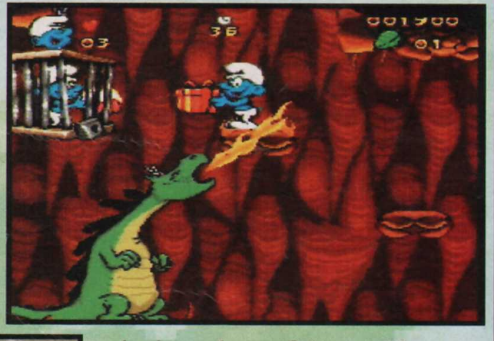
Notre petit Schtroumpf est en bien mauvaise posture, entre une superbe pomme rouge qui va lui tomber sur la tête et le hérisson qui va bientôt apparaître...

ZUT, UN SCHTROUMPF!

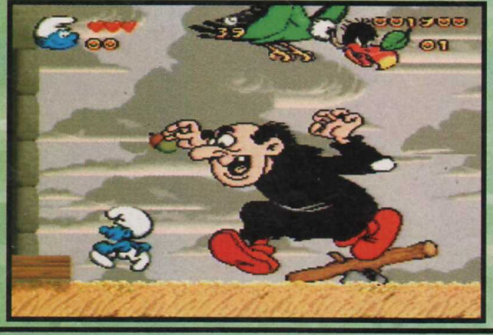
Ici, "Zut, un Schtroumpf" signifie en langage schtroumpf "Zut, un boss de fin de niveau". Dès que vous aurez vaincu l'un d'entre eux, vous aurez l'occasion de délivrer un de vos compagnons, qui prendra alors la relève, et vous obtiendrez un mot de passe. Mais attention, tous ces boss sont coriaces.

Cerné par la plante carnivore à trois têtes et le Schtroumpf noir, vous aurez du mal à vous sortir de cette périlleuse situation.

Deuxième boss du jeu, le serpent, plus fourbe que jamais.



Le dragon face au Schtroumpf farceur. On peut apercevoir, en haut à gauche, le Schtroumpf gourmand, que vous devez délivrer.



Vous voici face à l'infâme Gargamel. Utilisez les glands que vous lance le Cracoucasse pour le vaincre.

AVIS *oui!*

SAM

C'est clair, Les Schtroumpfs sur Super Nintendo est l'un des plus beaux jeux de plates-formes qu'il m'ait été donné de voir... avec Mister Nutz, d'Ocean! A noter que ces deux softs ont été réalisés par des équipes françaises. On pourrait presque croire que nous sommes les seuls à attacher de l'importance à la qualité graphique d'un soft. Les sprites sont donc extrêmement bien dessinés et animés. On retrouve les thèmes musicaux du dessin animé. Le jeu, très varié, comporte de surcroît quelques scènes originales comme celles où vous êtes sur la luge ou à bord d'un chariot dans la mine... La difficulté, très élevée – il faudra vous accrocher sec – assure une bonne durée de vie à ce soft. Ne passez donc pas à côté des Schtroumpfs, c'est un excellent jeu de plates-formes.

ROUMPFS

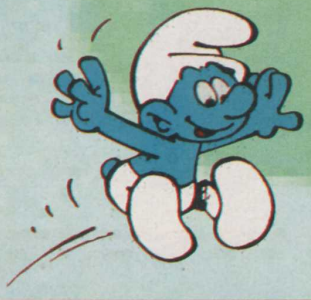
Dans la deuxième partie du niveau de la forêt, le scrolling est vertical. Il vous faut sauter de feuille en branche et de branche en feuille pour aller le plus haut possible.

L'ambiance de la bande dessinée a été fidèlement retranscrite. La mouche tsé-tsé et les Schtroumpfs noirs sont là. Attention à ne pas vous faire mordre la queue...

L'épreuve du pont est fort délicate. Il vous faut surtout éviter les poissons volants.

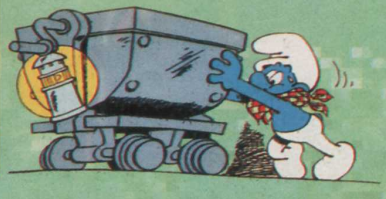
LE MUR

Ce niveau est pour le moins original. Vous allez d'abord le traverser de droite à gauche avant de pénétrer dans une pipe. Vous vous retrouverez alors dans une bulle et devrez emprunter un chemin différent en évitant les pics de ce même niveau.



Dans les champs, baissez-vous et passez entre les deux tas de feuilles.

Vous voici au point de départ, dans le village, face à l'escargot. Méfiez-vous des pierres qui tombent...



AVIS — oui !

SWITCH

Chanmaille! Ce jeu est tout bonnement chanmaille! Il mérite sans problème la mention méga-hit. Il est tellement beau que j'en suis encore subjugué. Les graphismes sont plus que fins et soignés, et les différents sprites carrément beaux. On a l'impression de voir le dessin animé se dérouler sous nos yeux, sur ce fameux thème musical qui me rappelle ma tendre enfance, à l'époque où je regardais les Schtroumpfs à la télé. Seul point légèrement rebutant de ce soft, sa difficulté, qui confère par ailleurs au jeu une longue durée de vie. En bref, ce jeu de plates-formes français est excellent, bien meilleur qu'Astérix, du même éditeur, mais à réserver tout de même aux pros du paddle.

AU BORD DU LAC ET DES MARAIS

Hélas! la rivière Schtroumpf a disparu, mais, heureusement, le lac et les marais sont présents, et très fidèles à la bande dessinée, même s'ils y étaient plus sombres et brumeux. Les graphismes sont splendides. Admirez...

Notre Schtroumpf farceur ne sait pas où aller. Pourquoi ne pas sauter sur le canard?

La nuit est tombée sur la zone du lac. L'orage approche. Méfiez-vous des fantômes...

Dans les marais, n'hésitez pas à vous accrocher un peu partout avant de rebondir sur les têtes des grenouilles. Ces eaux (profondes pour les Schtroumpfs) ne pardonnent pas...

GROTTES ET VOLCANS

Ce soft donne dans l'originalité, avec ses cavernes et sa zone volcanique (!)... Courage, dépêchez-vous et tout ira bien. Mais attention, ouvrez l'œil.

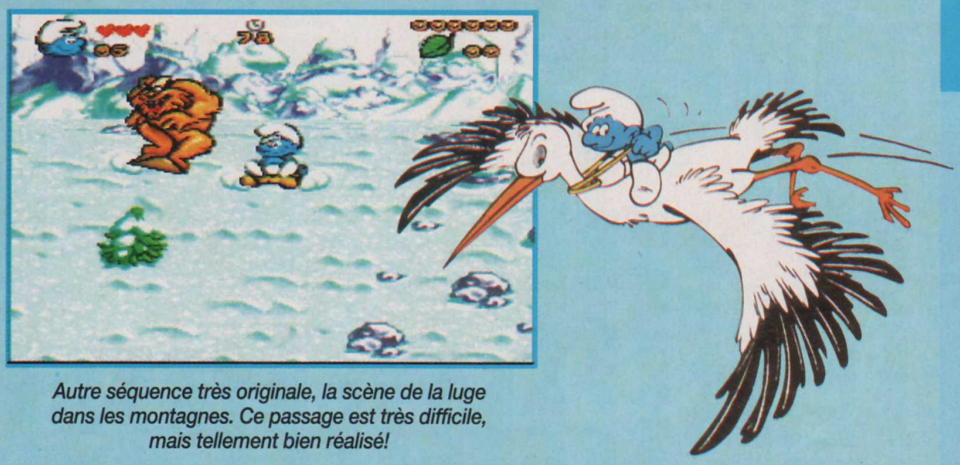
Sur la falaise, le rondin sur lequel vous marchez pivote. Alors, sautez au bon moment.

Sautez sur le détonateur pour vous ouvrir le passage à travers la paroi de droite.

La deuxième partie dans les grottes est beaucoup plus sombre. Votre bougie est éteinte.

Ah! une petite séquence originale. A bord d'un chariot, vous devez actionner les aiguillages pour suivre le bon chemin.

Le paquet-cadeau du Schtroumpf farceur vous sert à pulvériser les pierres, mais c'est trop tard, la lave vous rattrape...



Autre séquence très originale, la scène de la luge dans les montagnes. Ce passage est très difficile, mais tellement bien réalisé!

ÉDITEUR: INFOGRAMES MULTIMÉDIA
DISTRIBUTEUR: NINTENDO FRANCE
DISPONIBILITÉ: FIN JUIN
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: MOTS DE PASSE

CHEZ GARGAMEL

Passage obligatoire de ce jeu, la maison de Gargamel, ennemi juré des Schtroumpfs.

[redacted]

essaye de vous attraper, mais il n'y arrivera pas de sitôt si vous êtes plus malin que lui.

Dans l'escalier, évitez les pommes rouges qui tombent, les livres et les chauves-souris.

AVIS — *oui, mais...*

SPY

Alors, miss Schtroumpfette, on s'embête? Tu ne veux pas venir faire un tour dans ma casbah? Tu sais comment elles m'appellent, tes copines, dans l'intimité? Fourrure de mammouth...
Hé! l'autre, elle m'a mis une claque! Ça ne me donne pas envie de dire que le travail qui a été réalisé sur SNIN pour adapter Les Schtroumpfs est tout bonnement hallucinant. Et pourtant... Admirez les graphismes, notez l'utilisation du mode 7 pendant la séquence de la luge, et vous comprendrez que le boulot fourni est d'une qualité jusqu'alors inégalée. Tout est détaillé de manière surprenante, et les animations comme la musique sont à rester le schtroumpf par terre. Et l'intérêt, dans tout ça? Mitigé, hélas... Sachez que, dans ce jeu, tout devra être appréhendé avec prudence et circonspection (j'entends déjà un certain "Spitch" me traiter de parano!), et que la lenteur sera une... vertu primordiale. Vous devrez traverser les niveaux à pas mesurés, sans pouvoir véritablement exprimer toute l'énergie qui vous habite. C'est le cas de nombreux jeux vidéo, me direz-vous, mais il serait peut-être temps que cela change...

PRESENTATION 70%
Quatre langues vous sont proposées, ainsi que quelques démos du jeu.

GRAPHISMES 95%
Colorés et très soignés. On retrouve vraiment le dessin animé.

ANIMATION 90%
Ça ne ralentit jamais. Les animations des sprites sont schtroumpfantes à souhait.

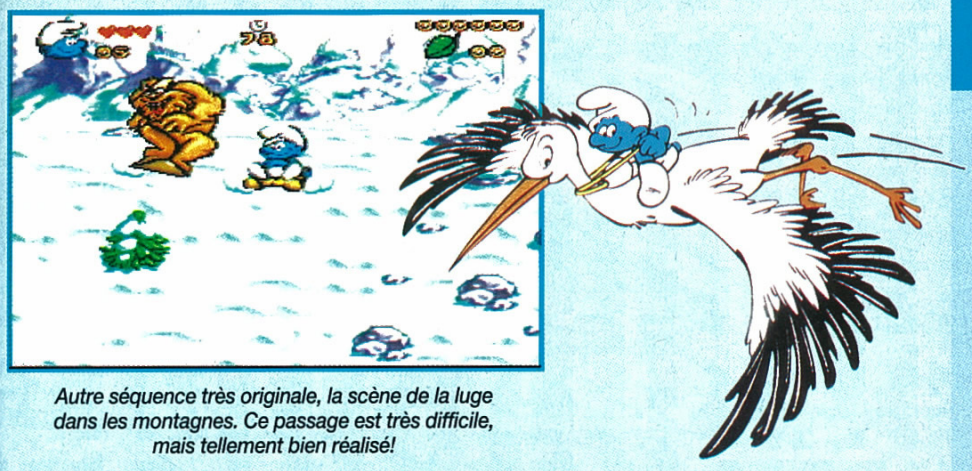
MUSIQUE 90%
C'est la musique du dessin animé. Génial!

BRUITAGES 73%
Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y en a peu, mais de bonne qualité.

DUREE DE VIE 85%
La difficulté est très élevée, mais on s'accroche pour progresser dans ce monde magnifique.

JOUABILITE 88%
Tous ces petits êtres bleus schtroumpfent à merveille.

INTERET 92%
Un magnifique jeu de plates-formes sur Super Nintendo, difficile à souhait, vaste et, parfois, original.



Autre séquence très originale, la scène de la luge dans les montagnes. Ce passage est très difficile, mais tellement bien réalisé!

CHEZ GARGAMEL

Passage obligatoire de ce jeu, la maison de Gargamel, ennemi juré des Schtroumpfs.

Vous, vous êtes sur la table. Azraël essaye de vous attraper, mais il n'y arrivera pas de sitôt si vous êtes plus malin que lui.

Dans l'escalier, évitez les pommes rouges qui tombent, les livres et les chauves-souris.

AVIS — *oui, mais...*

SPY

Alors, miss Schtroumpfette, on s'embête? Tu ne veux pas venir faire un tour dans ma casbah? Tu sais comment elles m'appellent, tes copines, dans l'intimité? Fourrure de mammouth...
Hé! l'autre, elle m'a mis une claque! Ça ne me donne pas envie de dire que le travail qui a été réalisé sur SNIN pour adapter Les Schtroumpfs est tout bonnement hallucinant. Et pourtant... Admirez les graphismes, notez l'utilisation du mode 7 pendant la séquence de la luge, et vous comprendrez que le boulot fourni est d'une qualité jusqu'alors inégalée. Tout est détaillé de manière surprenante, et les animations comme la musique sont à rester le schtroumpf par terre. Et l'intérêt, dans tout ça? Mitigé, hélas... Sachez que, dans ce jeu, tout devra être appréhendé avec prudence et circonspection (j'entends déjà un certain "Spitch" me traiter de parano!), et que la lenteur sera une... vertu primordiale. Vous devrez traverser les niveaux à pas mesurés, sans pouvoir véritablement exprimer toute l'énergie qui vous habite. C'est le cas de nombreux jeux vidéo, me direz-vous, mais il serait peut-être temps que cela change...

ÉDITEUR: INFOGRAMES MULTIMÉDIA
DISTRIBUTEUR: NINTENDO FRANCE
DISPONIBILITÉ: FIN JUIN
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 70%
Quatre langues vous sont proposées, ainsi que quelques démos du jeu.

GRAPHISMES 95%
Colorés et très soignés. On retrouve vraiment le dessin animé.

ANIMATION 90%
Ça ne ralentit jamais. Les animations des sprites sont schtroumpfantes à souhait.

MUSIQUE 90%
C'est la musique du dessin animé. Génial!

BRUITAGES 73%
Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y en a peu, mais de bonne qualité.

DUREE DE VIE 85%
La difficulté est très élevée, mais on s'accroche pour progresser dans ce monde magnifique.

JOUABILITE 88%
Tous ces petits êtres bleus schtroumpfent à merveille.

INTERET 92%
Un magnifique jeu de plates-formes sur Super Nintendo, difficile à souhait, vaste et, parfois, original.

SUPER STREET FIGHTER II

The New Challengers

Certains s'en contenteront, d'autres, comme moi, diront que les innovations se comptent sur les doigts de mon pied gauche, mais le fait est que l'on s'amuse, alors...

Cette nouvelle mouture de Street Fighter II, qui ne déroge guère à la tradition, propose tout de même un panel de quatre nouveaux personnages et un tableau de modes de jeu des plus complets. Jugez-en: cinq modes de jeux différents sont au menu. Vous passerez du mode Super (qui n'est rien d'autre que l'habituelle succession de combats) au mode Tournoi (qui invite huit joueurs à s'affronter lors d'éliminatoires) en passant par le mode Challenge (soit vous défaites votre adversaire le plus rapidement possible, soit vous cherchez à faire le maximum de points), en contournant, par la gauche, le mode Versus (qui, comme son nom l'indique, vous invite à combattre un petit copain), et non sans revenir, par la droite, vers le mode Group (un mode Versus à plusieurs...). Une fois votre choix effectué, il ne restera plus qu'à vous féliciter de ce que vos anciens personnages et leurs décors ont bénéficié d'un petit lifting. Sachez que des points supplémentaires seront attribués: primo, à la première attaque, deuxio, aux enchaînements de qualité et, tertio, au moment où vous reprenez vos esprits après un K.O. Voilà, vous savez presque tout, il ne me reste plus qu'à vous dire que ce Street Fighter II n'est rien d'autre qu'un Street Fighter II de plus, et que si, comme nous, vous commencez à en avoir plein le fessier de ces versions qui se suivent et se ressemblent, vous n'avez qu'à boycotter Capcom. Je sais qu'en écrivant ça, je ne me fais pas que des amis mais, comme dirait Ze Killer, je m'en contrefiche...

La rapidité de Bison est légendaire. Voyez avec quelle classe il réalise maintenant sa torpille!

La petite inscription "Double Combo" indique que vous avez réussi un enchaînement remarquable. Bravo!

Les anciens personnages bénéficient de nouveaux coups spéciaux mais conservent toujours ce qui a fait leur réputation: leur fougue.

SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers

Certains s'en contenteront, d'autres, comme moi, diront que les innovations se comptent sur les doigts de mon pied gauche, mais le fait est que l'on s'amuse, alors...

Cette nouvelle mouture de Street Fighter II, qui ne déroge guère à la tradition, propose tout de même un panel de quatre nouveaux personnages et un tableau de modes de jeu des plus complets. Jugez-en: cinq modes de jeux différents sont au menu. Vous passerez du mode Super (qui n'est rien d'autre que l'habituelle succession de combats) au mode Tournoi (qui invite huit joueurs à s'affronter lors d'éliminatoires) en passant par le mode Challenge (soit vous défaites votre adversaire le plus rapidement possible, soit vous cherchez à faire le maximum de points), en contournant, par la gauche, le mode Versus (qui, comme son nom l'indique, vous invite à combattre un petit copain), et non sans revenir, par la droite, vers le mode Group (un mode Versus à plusieurs...). Une fois votre choix effectué, il ne restera plus qu'à vous féliciter de ce que vos anciens personnages et leurs décors ont bénéficié d'un petit lifting. Sachez que des points supplémentaires seront attribués: primo, à la première attaque, deuxio, aux enchaînements de qualité et, tertio, au moment où vous reprenez vos esprits après un K.O. Voilà, vous savez presque tout, il ne me reste plus qu'à vous dire que ce Street Fighter II n'est rien d'autre qu'un Street Fighter II de plus, et que si, comme nous, vous commencez à en avoir plein le fessier de ces versions qui se suivent et se ressemblent, vous n'avez qu'à boycotter Capcom. Je sais qu'en écrivant ça, je ne me fais pas que des amis mais, comme dirait Ze Killer, je m'en contrefiche...

AVIS — oui, mais...

SPY

Avis aux fanatiques, vous qui adorez l'univers de SFII, vous serez en terrain familier, et vous apprécierez que la Megadrive donne tout ce quelle a dans le ventre. Maintenant, avis aux joueurs que SFII intéresse mais qui ne tueraient pas père et mère pour se le procurer (des gens normaux, quoi...). A ceux-ci je dis que s'ils ont déjà SFII', l'achat de ce Super ne s'impose pas, car il est trop similaire à son prédécesseur (oui, je sais, il y a quatre nouveaux personnages, et alors?). Je suis du genre à croire que ce n'est pas parce que l'on nous pond deux petites nouveautés qu'il faut s'extasier sur la bestiole. Je suis de ceux qui croient que SFII a pris un sacré coup de vieux dans l'aile et que, même si les programmeurs de Capcom nous ont sorti une version techniquement de qualité, l'intérêt, lui, ne se renouvelle pas assez pour justifier un nouvel achat. En treize mots comme en cent: s'il n'y avait pas eu le SFII', cette version serait "ultime"!

La rapidité de Bison est légendaire. Voyez avec quelle classe il réalise maintenant sa torpille!

La petite inscription "Double Combo" indique que vous avez réussi un enchaînement remarquable. Bravo!

Les anciens personnages bénéficient de nouveaux coups spéciaux mais conservent toujours ce qui a fait leur réputation: leur fougue.

TOUT NOUVEAU, TOUT BEAU...

Le SFII' nous invitait à incarner les quatre boss de la fin. Ce Super SFII vous propose ces mêmes boss avec de nouveaux coups spéciaux, et ajoute quatre nouveaux personnages pas piqués des hannetons. L'un est spécialisé en art martial, l'autre en kick-boxing, le troisième est adepte de la lutte et du vol plané (un genre pas courant, je l'admets) tandis que la dernière utilise des bottes secrètes meurtrières. Voyez ce que cela peut donner...

Chacun des nouveaux personnages évolue dans un nouveau décor, et exécute de nouveaux coups spéciaux.

Dee Jay est jamaïcain. Son penchant pour le Blue Bird (musique très prisée...) et pour le kick-boxing en fait une bête de combat.

Fei Long ferait pâlir d'envie n'importe quel dragon. Il est chinois, il est malin et... très dangereux quand il prend son vol. La preuve.

T. Hawk a passé son enfance dans les ruelles mexicaines. Il y a appris quelques petites choses...

Vous ne le trouvez pas mignon, comme ça, le niveau de Ryu? Avec le Dragon Punch en prime, le tableau se vendra comme des petits pains...

AVIS

oui!

SAM

La saga qui rapporte beaucoup de brouzoufs à Capcom continue. Après l'année des SF II, puis celle des SF2 Turbo ou Prime, voici celle des Super Street Fighter II. Quelles nouveautés par rapport aux autres versions? Très peu, comme d'habitude, mais assez sympathiques. En effet, vous pourrez jouer avec quatre nouveaux personnages, mais aussi réaliser de nouveaux coups spéciaux avec les anciens. Techniquement, le jeu s'en tire bien, notamment les graphismes, qui exploitent bien les capacités de la Megadrive. Musicalement, on obtient les effets que peut fournir le chip sonore de la MD, et c'est sympa. Mais il y a quelque chose qui cloche, d'indéfinissable. Peut-être est-ce le rapport qualité/prix, qui n'est pas vraiment convaincant. Quoi qu'il en soit, Super SF II demeure un des meilleurs jeux de baston sur MD. A l'année prochaine pour Super SF II Turbo...

ÉDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: AOÛT
PRIX: F

COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 16
CONTINUE: OUI

PRESENTATION 80%
Une présentation de chacun des personnages avec une démo de ce dont ils sont capables.

GRAPHISMES 89%
La Megadrive est exploitée avec intelligence et les couleurs sont au rendez-vous. La pixelisation est toutefois importante.

ANIMATION 86%
Les attitudes des personnages sont très réalistes mais le jeu souffre de quelques ralentissements. En mode Rapide, le jeu est (très) rapide.

MUSIQUE 76%
Pas de changement par rapport à l'ancienne version, lente et grésillante au possible.

BRUITAGES 79%
Les voix digitalisées sont un peu tremblotantes.

DUREE DE VIE 86%
Quand on est amateur, on y revient toujours, et les options en mode 2 joueurs sont variés.

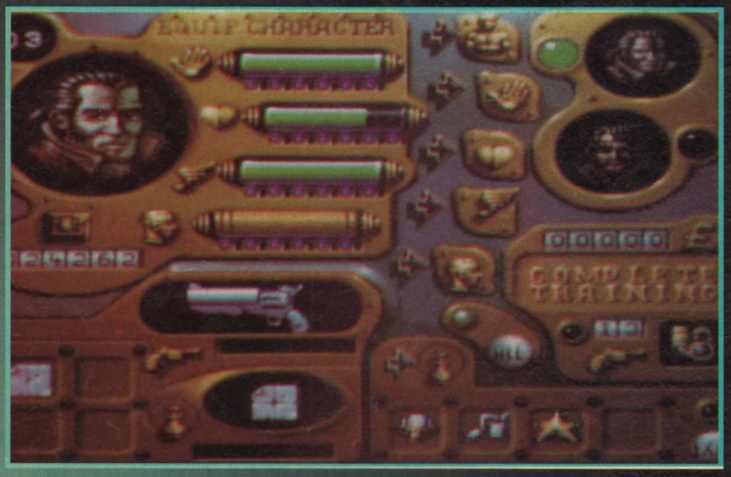
JOUABILITE 85%
La manette six boutons est bien exploitée mais l'exécution de certains coups est aléatoire.

INTERET 92%
Une suite incontournable pour qui n'a pas SFII', et sans grand intérêt pour les autres.

THE CHAOS

Déjà connu aux Etats-Unis sous le titre Soldiers of Fortune, ce jeu "ramboesque" porte en Europe le nom de The Chaos Engine. Seul ou à deux joueurs simultanément, vous allez devoir remuer ciel et terre afin de vous sortir vivant de ce voyage au bout de l'enfer.

Le scénario est des plus simples: un mégalomane, le baron Fortesque, a décidé de dominer le monde. Les scientifiques qui œuvraient pour lui ont mis au point une machine permettant d'agir sur le temps et l'espace! Le baron, mécontent du résultat trop "peace and love" de la machine, modifia quelque peu les entrailles de la bête. Malheureusement, il finit par en perdre complètement le contrôle! La machine, devenue autonome et capable de raisonner par elle-même, prit ses propres décisions! La première fut de se retourner contre son maître. Elle prit possession de la villa du baron et y fit régner l'anarchie et le chaos. C'est ainsi que naquit le Chaos Engine! Désormais, la machine maléfique transforme tout être humain en monstre ou en squelette, tout animal en bête dangereuse et toute plante en un amalgame de chair et d'acide... The Chaos Engine est devenu un danger pour l'humanité tout entière. Une solution s'impose: il faut la détruire! Pour cela, une équipe d'élite, composée d'ingénieurs, de scientifiques, de mercenaires et de brigands, est dépêchée sur les lieux du sinistre drame. Vous avez le choix entre six personnages. Agissez vite et bien, car vous n'avez pas droit à l'erreur!



A la fin de chacun des quatre mondes, on vous propose de faire un petit détour par le supermarché du coin. Vous y trouverez armes, pansements et munitions à gogo... à condition que votre porte-monnaie soit suffisamment rempli!

LE PREMIER NIVEAU

Le premier niveau de The Chaos Engine est très facile à terminer. Il ne sert qu'à se familiariser avec les différentes commandes de la manette et à l'apprentissage d'une bonne maîtrise de son personnage. Dans ce premier monde, vous trouverez de tout: des salles secrètes regorgeant de trésors, des monstres affreux assoiffés de sang et... de nouvelles armes!

Non, vous ne rêvez pas! D'affreuses bestioles vous entourent. Il n'y a pas trente-six solutions si vous voulez vous en sortir indemne: récupérez le cocktail Molotov au centre de l'écran!

Une fois la fiole de ce savant mélange entre vos mains, il suffit de la lancer au milieu des monstres. Et c'est l'explosion! Adieu les monstres! Chaud devant, chaud!

Une clé vous a permis d'ouvrir un passage secret dans les bosquets. Ce passage vous mène droit à un trésor et à des munitions.

Pour ouvrir les portes de sortie ou de passages nécessaires à la bonne continuation du jeu, il est parfois indispensable de tirer sur ces sortes de totem. Un éclair en jaillit, preuve que l'opération a réussi.

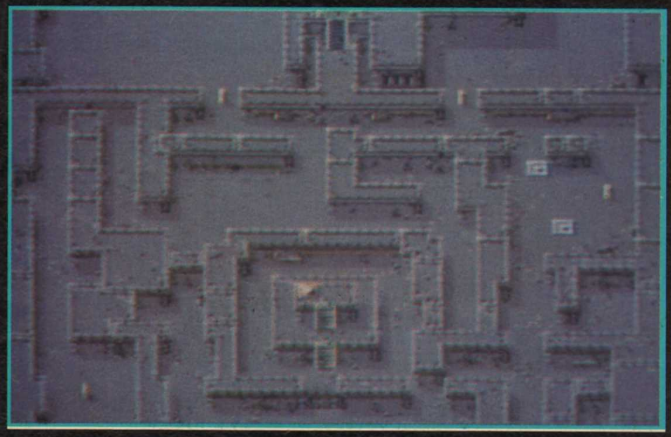
AVIS *oui, mais...*

NIIICO

The Chaos Engine est certainement l'un des meilleurs shoot'em up du moment. Le fait de pouvoir y jouer à deux simultanément y est certainement pour beaucoup. Les graphismes de cette version sur Super Nintendo sont dans l'ensemble très corrects, avec de nombreuses couleurs bien utilisées. Nous avons ainsi droit à de superbes dégradés pour chacun des niveaux du jeu (sur les arbres, le sol, les murailles, l'eau...). Les bruitages sont assez sympathiques, mais la musique devient rapidement irritante! L'animation des personnages et des sprites est relativement fluide mais, quand l'écran est trop chargé, des ralentissements se font sentir! Dommage. La difficulté du jeu va croissant avec les niveaux. Heureusement, des passwords sont prévus après chaque monde. The Chaos Engine est un jeu sympa qui plaira aux nostalgiques de Commando (un vieux hit d'arcade).

HE ENGINE

A chaque instant du jeu, il est possible de faire apparaître une carte du niveau, mais seulement si vous possédez le gadget adéquat!



LE PREMIER NIVEAU MIS À NU

Voici un niveau assez représentatif des quelques actions à accomplir pour terminer les niveaux. Premièrement, vous devrez tirer sur les totems (ici au nombre de trois) qui ouvriront la porte de sortie. Deuxièmement, il vous faudra récupérer les clefs pour ouvrir les passages (qui vous mèneront vers les zones-bonus, comme celle-ci en bas à droite du plan). Enfin, et dernièrement, il vous faudra éradiquer la majeure partie des monstres pour récupérer l'argent nécessaire à l'achat de compétences supplémentaires. Faciiile!

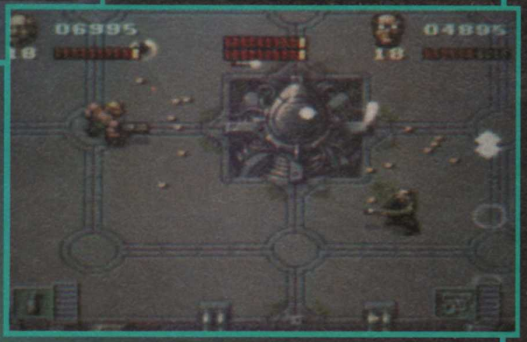
LES AUTRES NIVEAUX

The Chaos Engine propose au joueur exigeant que vous êtes quatre mondes constitués de quatre niveaux. Si vous calculez rapidement, vous arriverez facilement à ce résultat: le jeu comporte seize tableaux. Bravo à tous ceux qui ont trouvé la bonne réponse. Quant aux autres, il va falloir bosser les tables de multiplication!

Vous voici maintenant au cœur de la forteresse du baron Fortesque. Dans ce niveau, plusieurs sorties vous sont offertes. Ici, vous vous trouvez face à la sortie A. Où vous mènera-t-elle? Mystère!

Dans le dernier niveau, le boss final, le Chaos Engine, est protégé par quatre tourelles. Quand vous vous en approchez, elles lancent de dangereuses boules de feu. Les dégâts sont importants!

Il n'y a que quelques centimètres entre vous et ce superbe trésor. Pourtant, il va falloir faire des détours incroyables pour pouvoir l'atteindre. Pas facile, la vie de mercenaire!



Je n'ai pas pu résister au désir de vous montrer le boss final de ce jeu: le Chaos Engine en personne! Doué d'une grande capacité de résistance, il vous infligera d'énormes dommages!

AVIS

oui!

A.H.L.

Je voudrai d'abord dire que je n'ai jamais été très convaincu de l'intérêt d'adapter les hits micro sur consoles, surtout lorsqu'il s'agit de jeux d'action. Mais toute règle a ses exceptions, et c'est le cas de The Chaos Engine, dont la version sur console ne manque pas de pêche. Il faut rappeler que The Chaos a été programmé par les Bitmap Brothers, qui figurent parmi les stars de la micro, et que la version Amiga de ce jeu a été la plus grosse vente jamais réalisée sur cette machine. Il est clair que The Chaos n'a aucune chance de faire un tel carton sur console, mais il n'en mérite pas moins d'obtenir un certain succès. La réalisation est très honnête, la jouabilité satisfaisante et les maniaques de la gâchette ne seront pas déçus: l'action très soutenue ne leur laissera pas un instant de répit. On se prend tout de suite au jeu et il faut s'accrocher pour progresser car le niveau de difficulté est assez élevé. De plus, jouer avec un coéquipier, contrôlé par un copain ou par la machine, est un vrai plaisir.

ÉDITEUR: MICROPROSE
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITÉ: JUILLET
PRIX: E

SHOOT'EM UP
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION 86%
Une démo de quelques niveaux, une notice claire et des écrans d'options sympa.

GRAPHISMES 88%
Les différents sprites sont bien réalisés et les couleurs nombreuses.

ANIMATION 81%
On note, hélas! des ralentissements lorsque l'écran est trop chargé de sprites.

MUSIQUE 82%
Moins bonne que sur la version Megadrive, elle devient rapidement saoulante!

BRUITAGES 88%
Ils sont ma foi fort bien réalisés, et ont fait l'objet d'efforts notables!

DUREE DE VIE 89%
Avec seize tableaux de difficulté croissante, ce jeu vous tiendra longtemps en haleine.

JOUABILITE 87%
Les personnages que vous pourrez incarner répondent parfaitement à toutes vos exigences.

INTERET 85%
The Chaos Engine est un bon shoot'em up. On peut y jouer à deux (avec un copain ou avec l'ordinateur) et là, c'est vraiment le pied!

36 15

Le Maître du Jeu

VIDEOFIL

organise

L'ETE DES JEUX VIDEO

A GAGNER

10 CONSOLES SUPER NINTENDO

200 JEUX VIDEO

ocean

dont **100** jeux CLAY FIGHTER

et **100** jeux ROCK'N ROLL RACING

et des centaines de super cadeaux

Tu peux gagner tous les jours de super cadeaux sur **36 15 VIDEOFIL** - mot clé OCEAN

MEDIAPROGRES - 2.19 F / mn

Jeu sans obligation d'achat.

Tu peux appeler les Maîtres du Jeu,
leur poser tes questions et consulter les trucs
et astuces des meilleurs jeux vidéo
sur **36 15 VIDEOFIL** ou par téléphone au :

36 70 93 93

8.76 F puis 2.19 F / mn

THE CHAOS

Les diamants vous rapporteront énormément. Y'a bon, les salles bonus...

Le Chaos Engine est le fruit de l'expérimentation diabolique d'un mégalomane dangereux. Celui-ci voulait une machine qui lui permette de voyager dans le temps, mais elle en a décidé autrement. Elle rêvait secrètement de puissance, et s'est retournée contre ses créateurs. Il vous faut maintenant la détruire.

Imaginez un monde complètement ravagé, où la loi du plus fort est toujours la meilleure et où les rôdeurs ne fuient même plus à la vue de la casquette du PSG de Sam. Vous imaginez ça? Alors, l'univers de Chaos Engine n'a plus de secrets pour vous. Mais laissez-moi toutefois vous conter ce que ces bien étranges contrées vous réservent, car sinon, la surprise risque d'être de taille.

Vos premières parties seront placées sous le signe de la découverte. Chacune des clés récupérées vous ouvrira un passage, où les trésors seront aussi nombreux et variés que les monstres. Mais vous comprendrez vite que, pour pouvoir avancer dans le jeu, vos personnages doivent être "dopés" avec des caractéristiques spéciales. Et, rien n'étant gratuit dans ce monde de brutes, ces caractéristiques sont payantes. Il vous reste donc à trouver de l'argent pour pouvoir passer à la troisième phase de jeu, la recherche. Cette phase vous demandera d'explorer tous les niveaux de fond en comble. Pour ce faire, tous les rôdeurs doivent être éliminés et vous devrez récolter un maximum de clés, qui vous ouvriront le passage vers de nouveaux trésors. Bref, faites fonctionner à toute vapeur les rouages de votre cerveau, en n'hésitant pas à revenir sur vos pas, et sans oublier que les clés ont parfois des fonctions insoupçonnées... Si vous arrivez à la dernière phase, sachez que les pruneaux y volent bas. Veillez donc attentivement au grain, mes petits poulets, les monstres aiment bien la volaille, rôtie et truffée au plomb de préférence...

BRUTES ÉPAISSES OU ESPÈCES DE BRUTES!

Un groupe de six personnages spécialisés dans les opérations délicates a été constitué pour détruire le Chaos Engine, et vous en faites partie. Chacun de ces personnages a sa propre spécialité et des armes (spéciales ou non) bien particulières. Il arrive également que tel ou tel personnage corresponde mieux à un niveau qu'à un autre. Pour conclure, sachez que, en mode 1 joueur, le personnage est dirigé par l'ordinateur. Vous devrez absolument lui acheter de l'intelligence de manière à ce qu'il réagisse plus... subtilement!

LE MARINE

C'est le personnage le plus puissant du groupe. Ses armes spéciales sont peu nombreuses, mais très destructrices.

LE BRIGAND

Le brigand est un personnage assez complet. Son seul défaut: il n'est pas des plus rapides.

LE GENTLEMAN

Voilà un compagnon (en mode 1 joueur) de qualité. Intelligent et puissant, il pourra assurer les couvertures délicates.

LE MERCENAIRE

Il dispose d'une panoplie d'armes très variées mais peu puissantes. Leur seul avantage: un rayon d'action important.

LE SCIENTIFIQUE

C'est un personnage très intelligent, mais d'une faible puissance de frappe. Il se révélera un compagnon de valeur dans les premiers niveaux.

THUG

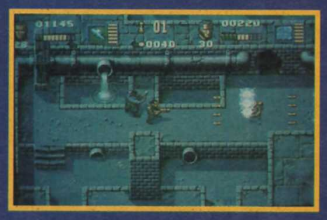
Thug (tel est son nom) est à mon goût trop lent pour mériter le détour. Mais il est en revanche très puissant.

AVIS — oui!

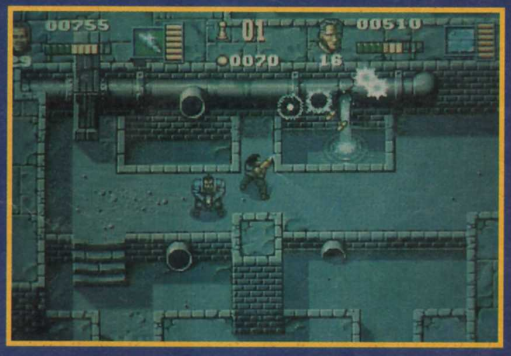
SPY

Voilà enfin que ma chère Megadrive se dote d'un jeu qui nous change des habituelles "bourrinades" orchestrées par Robocop ou Terminator. Vous allez enfin pouvoir "buter intelligemment": pour disposer d'un personnage puissant capable de finir le jeu, vous devrez avoir beaucoup d'argent, et pour avoir beaucoup d'argent, il faut fouiner partout. Le principe est donc intéressant, et, bonne surprise, la réalisation est également à la hauteur. On retrouve la finesse des graphismes de la version originale. La musique d'intro (réalisée par Joi) vous plonge subtilement dans l'action, et le personnage qui vous accompagne ainsi que les monstres sont très bien gérés par l'ordinateur. Si vous recherchez un jeu d'action intéressant où la destruction n'est pas la seule finalité, The Chaos Engine est fait pour vous.

ENGINE



Tournez-vous donc vers cette brèche sur la canalisation, plutôt que de tirer sur cette bête...



... et l'eau en jaillit, découvrant ainsi le passage en bas. Quand on pense, on peut...

SUBTIL KOMBAT

Eh oui! je n'arrête pas de le répéter à Niiigo. Il faut réfléchir un peu, pas tirer bêtement dans tous les sens (même si cette méthode marche parfois!). Scrutez les décors à la recherche du mécanisme à actionner et, surtout, n'ayez pas peur de revenir sur vos pas.

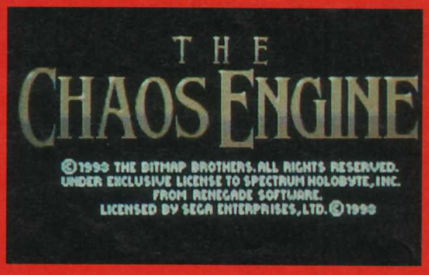
Voici l'écran qui vous permettra, tous les trois niveaux, de doter vos personnages de nouvelles caractéristiques. N'oubliez pas l'intelligence!

Chaque personnage est muni de quatre armes (ou objets) spéciales. Elles sont puissantes et utiles, mais doivent être utilisées avec modération.

AVIS oui!

NIIICO

La version Megadrive de The Chaos Engine est vraiment excellente. Les graphismes sont aussi réussis que ceux de la version Super Nintendo. Seules quelques couleurs viennent à manquer, mais rien que de très normal pour une Megadrive! L'animation des personnages est dans l'ensemble assez fluide, mais, comme sur la version SNIN, des ralentissements se font sentir quand les sprites sont trop nombreux à l'écran. Les bruitages sont très bons et la musique me semble bien meilleure: angoissante quand le danger est proche, rythmée lors de l'action. Les programmeurs ont vraiment réussi une belle performance! Il est néanmoins regrettable de ne pouvoir tirer sur les ennemis quand le personnage est en mouvement, mais ce détail ne fera baisser en rien la note d'intérêt de cet excellent jeu.



ÉDITEUR: MICROPROSE
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITÉ: JUILLET
PRIX: D

ACTION
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION	**84%**
Ambiance musicale et présentation des personnages intéressante.	
GRAPHISMES	**85%**
On retrouve les graphismes de la version Amiga: fins, détaillés et adéquats.	
ANIMATION	**83%**
Quelques ralentissements interviennent quand l'écran est trop encombré. Sinon, R.A.S.	
MUSIQUE	**86%**
Elle colle parfaitement aux situations et joue un rôle majeur dans votre évolution.	
BRUITAGES	**88%**
Des effets spéciaux très variés pour des bruitages fort nombreux et de qualité.	
DUREE DE VIE	**89%**
Avant d'avoir découvert toutes les subtilités de chacun des tableaux, bien de l'eau aura coulé sous les ponts.	
JOUABILITE	**87%**
On ne peut pas tirer en courant, mais, en règle générale, le contrôle du personnage est bon.	
INTERET	**88%**
Une action trépidante pour un jeu de tir plein de subtilité et de ruse. Les amateurs apprécieront.	

Stunt Rac

Après le désormais célèbre StarWing, sorti il y a plus d'un an sur Super Nintendo, voici un nouveau jeu équipé du Super FX et programmé par la même équipe, Argonaut: Stunt Race FX.

Le Super FX est, je vous le rappelle, un composant supplémentaire dont l'on dote certaines cartouches, et qui permet à la Super Nintendo de réaliser, par exemple, des effets de 3D surface pleine calculée en temps réel. En gros, ce chip permet à la Super Nintendo d'opérer plus rapidement certains calculs. Dans Stunt Race FX, vous n'êtes plus dans un shoot-them-up mais dans une course de buggys. Vous avez le choix entre trois véhicules, chacun possédant ses propres caractéristiques. Mais ce n'est pas tout, car plusieurs modes vous sont proposés.

Lorsque le mode Test Run se mue en mode Free Trax, vous pouvez rouler librement, avec n'importe quel véhicule, sur tous les circuits sur lesquels vous aurez été victorieux. Vous obtiendrez même une moto en prime!

Battle Trax, un mode 2 joueurs en dessous de tout. Les fenêtres sont très petites et, en plus, ça rame affreusement.

Ainsi, vous pourrez, si vous le désirez, choisir une compétition de vitesse dans le mode Speed Trax, ou encore opter pour un terrain truffé de bosses afin de vous adonner aux joies du buggy avec le mode Stunt Trax. Il est possible de jouer à deux, mais la chose n'est guère agréable. Enfin, le mode Test Run, qui devient Free Trax lorsque vous remportez l'une des deux séries de courses, vous permettra de tester vos capacités sur ces petites bécanes que sont les Buggys. Notez que cette cartouche vous réserve bien des surprises. Arrive tout d'abord, sans crier gare, un nouveau véhicule (une moto), puis apparaît un tableau-bonus dans lequel vous dirigez un camion. Par ailleurs, une multitude d'éléments viennent rendre les courses plus attrayantes. Par exemple, dans Sunset Valley, la nuit tombe tout doucement puis, lorsque vous arriverez au panneau "Danger, chutes de pierres", des rochers tomberont, mais seulement lors du deuxième tour... Stunt Race FX se veut un jeu de courses de buggys en 3D très fun – et, entre nous, il s'en tire fort honorablement.

AVIS *oui, mais...*

SAM

On peut le dire, StarWing est un de mes jeux préférés. C'est donc avec une certaine impatience que j'attendais Stunt Race FX. Les médiocres résultats de ce jeu (pendant son dévelopement) sur les salons ne m'ont pas découragé. Et, enfin, me voici récompensé. Il est finalisé, et il est clair qu'il a fait l'objet d'améliorations. Il est plus jouable que ce que l'on avait pu voir, moins lent... Pourtant, le mode 2 joueurs reste assez médiocre. Tout y est trop lent. Heureusement, les différents modes pour joueur unique sont assez sympathiques et, avec un peu d'entraînement (comme pour Super Mario Kart), on finit par vraiment l'apprécier. En somme, si vous avez aimé StarWing, je pense que vous apprécierez Stunt Race FX: il est fun, plein d'humour... Ne le négligez donc pas sous le seul prétexte que son mode 2 joueurs n'est pas à la hauteur: StarWing n'en a carrément pas, et c'est tout de même un bon jeu. En revanche, attendez sa sortie en version française, cela vous coûtera moins cher...

SPEED TRAX

Dans le premier mode qui vous est proposé, vous participez à une course. Et quel est le but d'une course? C'est d'arriver premier! Vous êtes quatre sur la grille de départ. Rester en tête sera donc difficile. Vous serez automatiquement éliminé si vous arrivez dernier. Heureusement pour vous, certains objets ont été disposés sur la route pour vous aider. Les éléments bleus augmentent votre barre de "boost" et les roses réduisent votre barre de dégâts. Notez que, en appuyant sur Select, vous pouvez changer de mode de visualisation.

Sunset Valley, terre aride et inhospitalière.

Une fois les deux premières courses remportées, vous aurez droit à un niveau-bonus dans lequel vous dirigez un poids-lourd.

ce FX

ÉDITEUR: NINTENDO
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

COURSE DE BUGGYS
2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUE: –

STUNT TRAX

Ici, vous arrivez sur une espèce de terrain vague. Ça va beaucoup bouger. Accrochez-vous à votre siège, car ça remue dans tous les sens. Votre mission consiste ici à récupérer toutes les étoiles. N'hésitez pas à foncer, vous êtes dans un tout-terrain, que diable!

Ice Dance: attention! la glace, ça glisse. Et la glisse, ça peut glacer (d'effroi, pas de froid)!

Blue Lake, vous offre l'immense plaisir de rouler au cœur de trombes d'eau.

Up'n Down, pour ceux qui aiment les cascades...

Dans Rock Field, c'est sur des rochers que vous roulerez.

Dans ce niveau, le brouillard vous empêche de comtempler le paysage. Il se dissipera bientôt...

AVIS *oui, mais...*

SWITCH

Stunt Race FX m'a posé au début bien des problèmes. Le contrôle des petits bolides s'avère assez délicat au début. Mais, avec de l'entraînement, on parvient à les manier avec facilité. Le jeu est plein de clins d'œil: on tombera souvent sur des pancartes à l'effigie de Mario, Kirby ou de Fox McCloud (le héros de StarWing). De plus, le jeu possède quelques touches d'humour bienvenues. Graphiquement, il est assez plaisant et la 3D surfaces pleines est bien réalisée. Néanmoins, pas mal de bugs sont à déplorer, notamment lorsque vous vous mettez en vue "cockpit". Côté bande-son, c'est correct, tout à fait dans l'ambiance Nintendo. Mais je vous avertis: considérez que cette cartouche est dépourvue de mode 2 joueurs. Ce dernier est si nul et si lent! C'est dommage.

PRESENTATION	**79%**
Une séquence d'intro utilisant bien les effets du mode 7 de la Super Nintendo.	
GRAPHISMES	**88%**
Colorés, variés et surtout en 3D surface pleine calculée en temps réel, mais sur une portion d'écran limitée.	
ANIMATION	**77%**
Seul, c'est impeccable. Mais à deux, qu'est-ce que ça rame!	
MUSIQUE	**89%**
Toujours dans le style bien particulier des productions de Nintendo.	
BRUITAGES	**89%**
Ils sont sympa et bien réalisés.	
DUREE DE VIE	**70%**
A deux, c'est limite. Seul, c'est le fun!	
JOUABILITE	**79%**
Petit point faible du jeu mais, avec de l'entraînement, on s'y fait.	
INTERET	**87%**
Une belle réussite sur Super Nintendo, mais il n'y a que les modes en solitaire qui s'avèrent intéressants.	

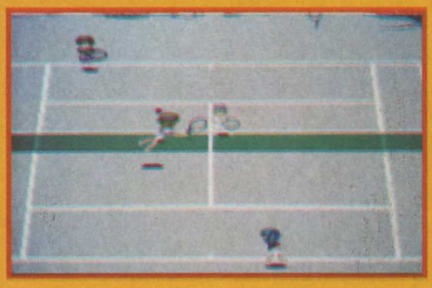
SMASH TE

Smash Tennis est la version française du célèbre Tennis Family, sorti uniquement au Japon. Vous allez enfin pouvoir goûter aux joies de ce sport tout en restant tranquillement les fesses enfoncées dans le fauteuil du salon.

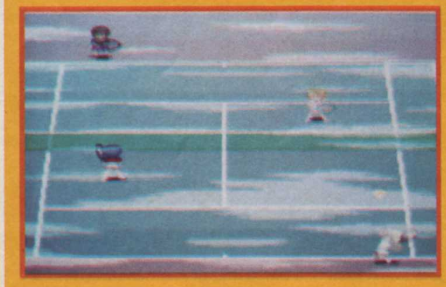
Smash Tennis propose à quatre joueurs de s'affronter simultanément sur différents terrains. Comme dans tout bon jeu de tennis qui se respecte, vous allez donc pouvoir pratiquer sur terre battue, sur de l'herbe fraîchement coupée ou, encore, sur surface rapide: le béton. Mais ce qui fait la grande originalité de cette cartouche, ce sont certainement les cinq terrains qui s'ajoutent aux surfaces classiques. En effet, je suis sûr que vous n'aviez jamais tenté de jouer sur une plage hawaiienne, dans un jardin japonais, sur le sommet d'une montagne, dans une salle d'un club chic ou encore parmi les oiseaux dans un épais brouillard matinal. Le fait de proposer ces nouveaux terrains est vraiment une bonne idée, cela nous change agréablement des surfaces classiques, trop banales. De plus, l'humour est au rendez-vous, comme dans la plupart des jeux de Namco. Ainsi, sur le terrain-salon (si, si!), vous aurez la possibilité de faire tomber une serveuse et son plateau avec une balle de tennis, ou encore, sur la plage, il faudra vous méfier des crabes aux pinces monstrueuses (à défaut d'être en or). Le mode Tournoi se joue en trois tours. La coupe Namco vous attend à la fin du challenge si toutefois vous avez remporté vos trois matchs. Smash Tennis fait preuve d'innovation, ce qui n'est pas un mal pour un genre aussi bateau que les sempiternelles simulations de tennis.

DES TERRAINS TRÈS SPÉCIAUX

Voici ce qui fait la grande originalité de Smash Tennis: cinq nouveaux terrains, qui nous changent vraiment des simulations classiques. Un rab' de plaisir et la délicieuse impression de s'aérer le cerveau, trop longtemps dopé aux jeux de tennis conventionnels. Morceaux choisis.



Mountain Court, comme son nom l'indique, est un terrain situé au sommet d'une colline. Un conseil, n'essayez pas d'aller chercher les balles trop profondes...



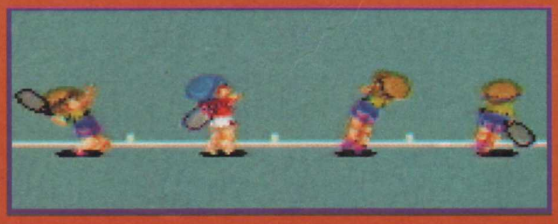
Lodge Court. Ce terrain est envahi par le brouillard. Autour de celui-ci, les oiseaux vous berceront de leur gazouillis.

Shrine Court. Derrière ce nom quelque peu barbare se cache un terrain de tennis au milieu d'un très beau jardin japonais.

Y'A BON YANNICK!

Pour ceux qui ne le savent pas (mais qui ne vont pas tarder), Yannick Noah est le parrain de Smash Tennis. En effet, son association "Enfants de la Terre" se verra verser une certaine somme d'argent pour chacun des jeux Smash Tennis achetés. C'est pas une bonne idée, ça?

Samantha (miss Virgin France) affronte Yannick Noah.



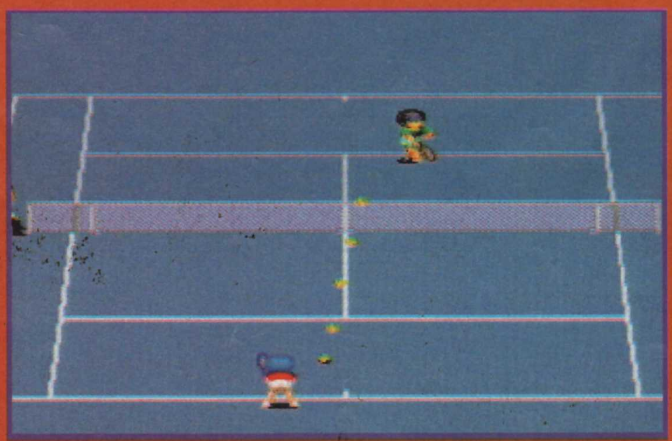
Voici, en quelques images, à quoi ressemble un service gagnant!

Comme le titre du jeu l'indique, il est possible d'effectuer des smashes. La balle est multipliée, pour rendre compte de sa vitesse.

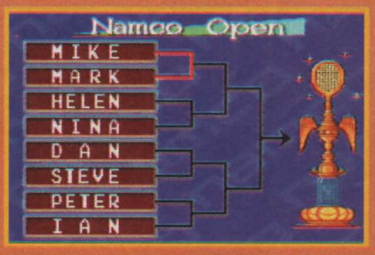
AVIS *oui, mais...*

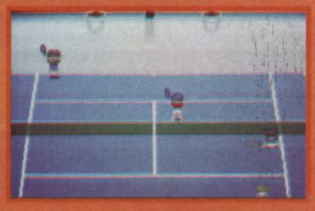
NIIICO

Il est vrai que je ne suis pas un fanatique des simulations de sport, mais je dois reconnaître que Smash Tennis a su apporter quelques innovations qui méritent le détour. Les cinq nouveaux genres de terrain en sont la preuve hilarante. Quelle bonne idée que de pouvoir jouer sur une plage ensoleillée, au sommet d'une montagne ou encore dans un jardin japonais. Si l'ambiance sonore des courts est bien réalisée, digitalisation des voix oblige, on aurait aimé bénéficier de graphismes un peu plus soignés. En effet, la qualité des différents courts est trop classique. Avec une machine comme la Super Nintendo, on attendait mieux! Le mode 4 joueurs est une très bonne idée: les parties vont être chaudes, c'est moi qui vous le dis.

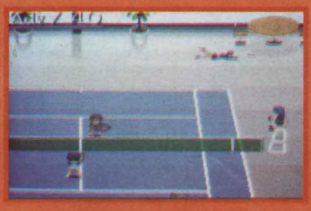


TENNIS





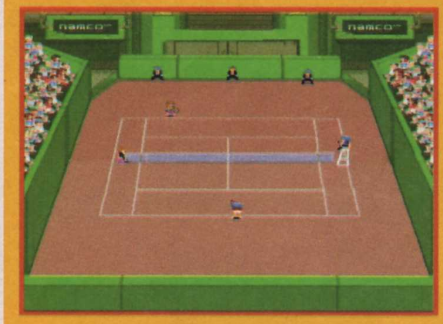
La victoire finale fait le bonheur des uns et le malheur des autres.



Dans le Resort Court, il est possible d'allumer les serveuses aux plateaux... si, toutefois, votre coup de raquette est précis!

SABLE ET TERRE BATTUE

Voici deux terrains de tennis qui font partie du jeu. Un conventionnel, le Clay Court (terrain sur terre battue), et un terrain spécial, le Beach Court (terrain sur la plage).



Voici le terrain de terre battue comme vous ne le verrez jamais. En effet, il s'agit d'un montage photographique. La vue réelle englobe à peine la taille d'un terrain.

Le terrain sur la plage est très agréable: bruit de la mer, baigneurs, cocotiers... mais attention aux crabes (comme ici, en haut de l'écran), leurs pinces sont énormes et affûtées!

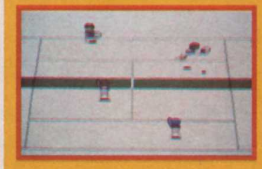
AVIS

SAM

Bon, c'est vrai, dans Smash Tennis, il y a plusieurs courts, tous différents et assez sympathiques. Les bruitages sont du même tonneau: ils correspondent au type de terrain. Ainsi en salle, tous les bruits résonneront. Mais le point fort de ce jeu, ce ne sont ni les graphismes ni la musique. Non! Le point fort, c'est le fait de pouvoir jouer à quatre simultanément grâce à l'extension Multitap. Il y a sur le marché français peu de jeu de tennis, et encore moins qui peuvent se jouer à quatre. Le fun est à la hauteur. Seul petit reproche: les sprites des joueurs sont un peu petits. Mais on s'y fait. Un bon petit soft qui tombe à pic après Roland-Garros.

QUEL SPECTACLE!

Quel que soit le type de terrain, vous vous apercevrez que Smash Tennis vous réserve quelques bonnes surprises. Tant au niveau des coups réalisés qu'au niveau des graphismes, vous allez être étonné.



Sur un terrain comme celui de la plage, il n'est pas dangereux de plonger pour rattraper quelques balles difficiles. Spectaculaire, non?

Sur le Mountain Court, la sensation de profondeur et de hauteur est vraiment bien rendue. Attention à ne pas faire de faux pas!

ÉDITEUR: NAMCO
DISTRIBUTEUR: VIRGIN I.E.
DISPONIBILITÉ: ÉTÉ
PRIX: E

SIMULATION DE TENNIS
4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 75%

L'écran-titre n'est pas très joli mais les matchs sont bien présentés.

GRAPHISMES 81%

Les terrains incongrus (montagne, plage, salon) sont bien travaillés, les autres restent trop classiques.

ANIMATION 85%

Les personnages du jeu bougent de façon très fluide et les mouvements sont réalistes.

MUSIQUE 30%

Elle n'est présente que sur l'écran-titre et dans le tableau d'options. De plus, elle est nulle!

BRUITAGES 85%

Des voix digitalisées nous annoncent le score. Les bruitages des terrains spéciaux sont sympa.

DUREE DE VIE 86%

Le fait de pouvoir jouer à quatre simultanément et le mode Tournoi rallongent la vie de ce jeu.

JOUABILITE 89%

La combinaison des touches est enfantine.

INTERET 87%

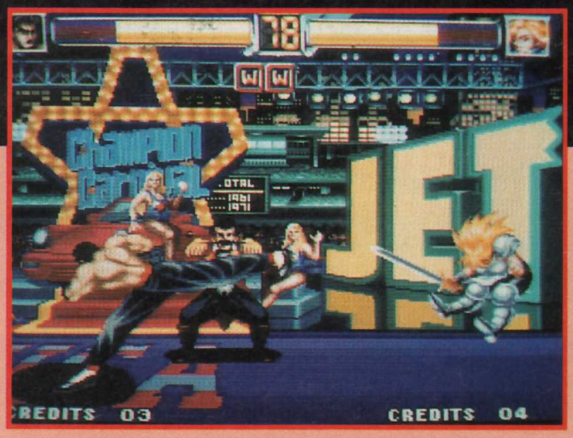
Quatre joueurs en simultané, c'est très plaisant. Des terrains classiques aux terrains spéciaux, Smash Tennis vous séduira.

NEO GEO REVIEW

WORLD HEROES 2 JET

Il fallait bien que SNK ponde une suite à son illustrissime World Heroes 2. Mais de là à l'appeler World Heroes 2 Jet...

Il n'y avait qu'un pas à franchir, je sais, un mot à ajouter pour que soit commis ce crime de lèse-majesté: détrôner notre bon vieux SFII, qui détenait jusqu'alors la palme du super nom à rallonges. Mais cessons-là ces inutiles chipotages: ce que vous aurez bientôt devant les yeux, c'est la nouvelle référence en matière de jeu de baston, croyez-moi. Il a, d'une part, énormément évolué depuis le World heroes 2, puisqu'il acquiert une nouvelle dimension dans le mode Tournoi. Ici, plus question de réduire à néant un ennemi en trois rounds. Vous aurez à participer à trois affrontements de un round chacun, qui s'étendent sur plusieurs jours. La variété est donc de mise, d'autant que vous aurez à combattre trois adversaires à la suite, et devrez pour chacun revoir entièrement votre stratégie. En plus de ce mode Tournoi, vous aurez droit à un mode Entraînement, où vous pourrez affronter l'adversaire de votre choix dans des combats traditionnels (eh! non, plus de Death Match). Mais le clou du spectacle réside certainement dans l'affrontement qui vous oppose aux deux nouveaux sbires du boss final (vous pouvez d'ailleurs incarner ceux-ci, dans les deux modes!), ainsi que dans le combat avec "Ze big boss of ze end of ze game". N'oubliez pas que chacun des personnages possède de nouveaux coups spéciaux... De quoi justifier amplement un nouvel achat.



LE TOURNOI

Le tournoi se décompose maintenant en jours de combat, durant lesquels vous affronterez trois adversaires consécutifs en un seul round. Vous arriverez en définitive au festin organisé par "Ze Boss of ze end", où vous affronterez les deux nouveaux personnages dans des combats traditionnels (deux rounds gagnants). La confrontation finale n'est pas évidente, croyez-moi...

Premier jour de tournoi, et première galère. Selon vos adversaires, il vous faudra changer de style de combat.

Berlin abritera le deuxième jour de combat. L'ambiance est à son comble et les ennemis deviennent de plus en plus coriaces.

Les décors du troisième jour, en Espagne sont divins, et je ne vous parle pas de la musique.

AVIS — oui!

SPY

Marc, pourquoi nous as-tu lâchés? Pourquoi as-tu quitté la France profonde pour cette Thaïlande mal famée? Tu n'as pas vu les deux nouveaux personnages ni les nouveaux coups spéciaux dont sont pourvus les anciens combattants? Toi qui étais le premier à dire, de la plus juste manière, que la série des World Heroes ouvrait une voie nouvelle aux jeux de baston conventionnels en proposant, je cite, "des contre-projections, des combattants à gogo et la possibilité de renvoyer les coups spéciaux". Reviens, Marc! Tu manques le meilleur, tu manques un World Heroes 2 Jet complètement hallucinant, pourvu d'idées novatrices autant qu'originales. C'est un bijou. Tu loupes quelque chose, mon cher Marc, LE jeu de combat dont tu n'aurais pu décrocher. Quand tu auras fini de conter fleurette à ta donzelle, tu es prié de venir m'affronter, mon ami. Tu seras surpris par ma puissance... tellement surpris que tu me demanderas, genou à terre, de te pardonner... Je te pardonnerai, va, d'être parti au mauvais moment.

LES NOUVEAUTÉS DE WORLD HEROES 2 JET

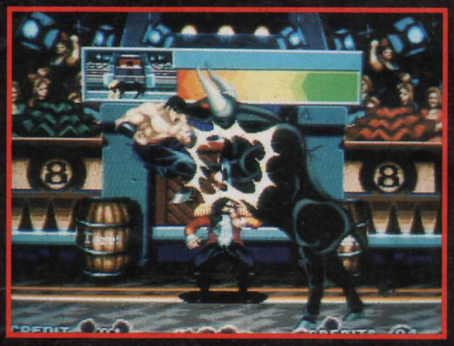
- Deux nouveaux personnages.
- Sept nouveaux décors.
- Des nouveaux coups spéciaux pour les anciens combattants.
- Un mode Tournoi beaucoup plus complet et original que les précédents.
- En mode Versus, vous pourrez choisir de rendre votre personnage plus agressif, plus défensif, ou encore plus rapide.
- Des contre-offensives fracassantes aux attaques de même puissance.
- Chaque coup porté au visage est suivi d'une giclée de sang.
- De nouvelle morceaux de musique, plus entraînants, de nouveaux effets sonores, plus réalistes.

LES DEUX P'TITS NOUVEAUX

Munis de quatre attaques spéciales chacun, ces deux combattants ne sont autres que les hommes de main du fanatique qui veut s'emparer du titre de maître du tournoi. Le premier est plutôt du genre psychopate et meurtrier (vous n'avez qu'à voir la taille de ses griffes pour comprendre), tandis que le second est un guerrier chinois qui n'a de foi que dans sa hallebarde. Place aux monstres.

Son nom est Jack (la référence à Jack l'éventreur saute aux yeux). Ses tendances psychotiques en ont déjà fait pâlir plus d'un. Mieux vaut garder son sang-froid: il le préfère chaud.

Ryofu possède des bottes secrètes héritées des plus grands guerriers chinois. Le feu et sa hallebarde sont ses armes de prédilection, et il sait s'en servir, le bougre.



Lors du Bonus Stage, vous devrez user de toute votre puissance pour contrer la charge de ce taureau. Plus vous êtes puissant et plus vous gagnerez de points.

Les attaques des nouveaux personnages sont effrayantes. Ryofu est maître dans l'art de cracher des flammes, et son adversaire est en train d'en faire les frais.

Même les anciennes attaques n'ont rien perdu de leur puissance. Celle-ci en est la preuve.

AVIS — oui!

SAM

Voici, pour la Neo Geo, un nouveau jeu de baston très sympa. Deux nouveaux personnages, de nouveaux coups spéciaux et de nouveaux modes de combat. C'est donc sous le signe de la nouveauté que World Heroes 2 Jet fait son apparition sur la Neo Geo. Graphiquement, je ne le trouve pas spectaculaire, on a déjà vu mieux sur cette machine. Mais c'est le seul défaut que j'aie pu noter. Pour le reste, c'est vraiment impeccable. Les bruitages sont extrêmement bien réalisés, et nul ralentissement ne vient briser le rythme de vos évolutions. Les combats sont très stressants, très entraînants, très vivants, très "tip top", quoi... Comme dirait mon ami Switch, si vous voulez "un jeu chanmaille-de-la-mort-qui-tue", c'est World Heroes 2 jet qu'il vous faut, en attendant les prochains jeux de baston qui ne tarderont pas à pointer le bout de leur nez.

ÉDITEUR: SNK
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: H

COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 7
CONTINUE: 3

PRESENTATION 80%
Un effort tout particulier pour la présentation des combats, et une notice claire.

GRAPHISMES 82%
Les anciens décors n'ont pas étés retravaillés, alors que les nouveaux sont superbes.

ANIMATION 89%
Je cherche encore LE ralentissement qui me ferait chavirer.

MUSIQUE 87%
Très entraînante et surtout très variée, la musique apporte du "pep's".

BRUITAGES 91%
Bien plus réalistes que dans la précédente version. Et ce n'est pas peu dire...

DUREE DE VIE 90%
On ne cesse d'y revenir: on en apprend toujours plus et on va d'éblouissement en éblouissement.

JOUABILITE 92%
Chaque coup spécial s'effectue avec précision. Le summum en matière de gestion des personnages est atteint.

INTERET 93%
Une nouvelle référence, attractive même si l'on possède déjà l'ancienne version.

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER PSG

AVIS grrr...

KILLER

Quoi? Un avis sur PSG Champions, encore! Mais, mon petit Spy 000, je l'étripe déjà dans ma rubrique, et tu sais que je n'aime pas me répéter: ton délicat fessier en a déjà fait la douloureuse expérience, pas vrai? Ah? Sur SNIN? Bof, abjecte daube et daube abjecte.

Je vais plutôt t'en raconter une bonne: il était une fois un marchand de chaussettes, des chaussettes tellement bath que tout le monde se les arrachait. Un éditeur se pointe, qui z'y achète une licence et pond dans la foulée un beat': un combat de chaussettes (vazi qu'j'te tire un fil, vazi que j'te fais un trou au niveau du gros zorteil). Résultat pour l'éditeur: quelle que soit la qualité du jeu, il vend un max aux fans des chaussettes qu'on ne cache surtout pas. Le pied, non? Résultat pour le marchand (de chaussettes, de mauvais films ou de bonnes équipes de foot): du fric et, accessoirement, une bonne pub, qui pénètre gratuitement vos chaumières via l'écran de TV. Plus de chaussettes, de tickets, de billets vendus. Tout le monde il est content. Oui... sI le jeu ressemble à quelque chose! Et revenons à nos chacals: PSG est une daube, et Denisot l'a dans l'dos... L'amer Michel peut toujours se consoler avec les biftons qu'il a récupérés sur la réputation de ses lascars, qui taquinent pourtant le ballon avec autant de classe que je bouffe de la cartouche...

Dans le genre vide et sans profondeur, PSG Champions laisse rêveur. Et dire qu'ils ont osé reprendre le nom de l'un des plus célèbres clubs de foot français pour vendre cette... chose. La simulation de football est en deuil.

Imaginez un peu: deux modes de jeu proposés, et... basta. Ou encore Exhibition et Tournoi, point à la ligne. Vous y croyez, vous? Moi, j'ai du mal. Heureusement qu'ils n'ont pas sucré l'option 2 joueurs... Et puis, quitte à pomper sur Electronic Arts, plutôt que nous coller un présentateur, ils auraient mieux fait de reprendre le mode 5 joueurs de FIFA, vous ne croyez pas? Maintenant, accrochez-vous. Ecrit sur la boîte: "Notre histoire deviendra légende", et (option inédite, d'une folle audace) "l'arbitre intervient: coups francs, penalties, cartons jaunes (et rouges)". IN-CRO-YA-BLE! Un arbitre avec des cartons sur le terrain (et rouges, en plus)! Bien sûr que l'histoire de ce jeu deviendra légende, une légende des simulations daubesques. Et quand je pense à Ginola, Guerrin, Weah et Raï, en photo sur la jaquette, j'en ai mal au cœur pour eux. Etre associé à ça...

QUE D'OPTIONS...

On ne peut pas dire que le côté simulation de PSG Champions soit des plus poussés. Deux modes (on finira par le savoir) et des stratégies de jeu vraiment réduites, on ne peut pas dire que FIFA ait trouvé un successeur...

On ne peut nier le fait que le choix des équipes est imposant.

Quatre formations différentes, et vous ne pourrez pas en changer pendant le match. Je pensais que le PSG était plus malin que ça...

Graphiquement, les joueurs sont réussis et leur animations est soutenable. Cela n'est toutefois pas suffisant.

Si vous arrivez à comprendre que le joueur orange fait une tête plongeante dans cet amas de pixels, tant mieux.

"Excellent contrôle des joueurs", nous dit la jaquette. Imaginez qu'ils nous aient annoncé qu'il était mauvais!

ACCLAIM
PRIX: D
2 JOUEURS SIMULTANÉS/FOOT

PRESENTATION 55%
Un présentateur pompé sur les jeux d'E.A. qui n'apprend rien de transcendant.

GRAPHISMES 74%
Les sprites des joueurs se laissent regarder.

ANIMATION 79%
Les postures des joueurs sont des plus réalistes, et peu de ralentissements à déplorer.

MUSIQUE 60%
Absente des matchs, et ce n'est pas un mal.

BRUITAGES 65%
Peu de réactions de la foule, et des bruits de ballon sans "profondeur".

DUREE DE VIE 50%
Le plus fanatique se lassera au bout de cinq parties.

JOUABILITE 65%
Le contrôle de la balle est plus qu'aléatoire, et il y a un délai entre sollicitation et action.

INTERET 39%
Ce n'est pas parce qu'il y a le mot "PSG" que le jeu est synonyme de qualité.

VOILA CE QUI RISQUE D'ARRIVER SI VOUS PRETEZ VOTRE ASCIIWARE A UN COPAIN

Il faut mettre les choses au point. Les nouveaux jeux sont plus dangereux qu'une bagarre avec un alligator. Pour vous propulser dans les niveaux supérieurs, pressez le bouton X à un rythme infernal. Les nouvelles manettes six boutons ASCIIWARE pour Mega Drive et Mega CD, l'asciiPad MD6 et le Fighter Stick MD6, sont équipées des options Turbo, Turbo automatique, Ralenti, et Mode. Bientôt avec votre manette ASCIIWARE, vous ne laisserez aucune chance à vos adversaires. Finis les combats du passé, offrez vous un ASCIIWARE.

ASCIIWARE™

Distribué par

BIGBEN

Fax : 20-87-57-99

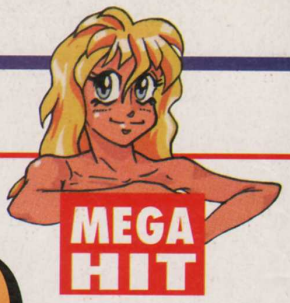
LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.

Les produits ASCIIWARE sont disponibles chez DARTY, ESPACE 3, GAME'S, LECLERC, MICROMANIA, TOYS'R US, VIRGIN ainsi que dans la plupart des boutiques spécialisées

©1994 ASCII Entertainment Software, Inc. P.O. Box 6639, San Mateo, CA 94403, USA. ASCIIWARE, Fighter Stick MD et asciiPad sont des marques déposées de ASCII Entertainment Software, Inc. Tous droits réservés. Sega, Mega drive et MegaCD sont des marques de Sega Enterprises, LTD.

Walt Disney's CLASSIC

Le Livre de la Jungle

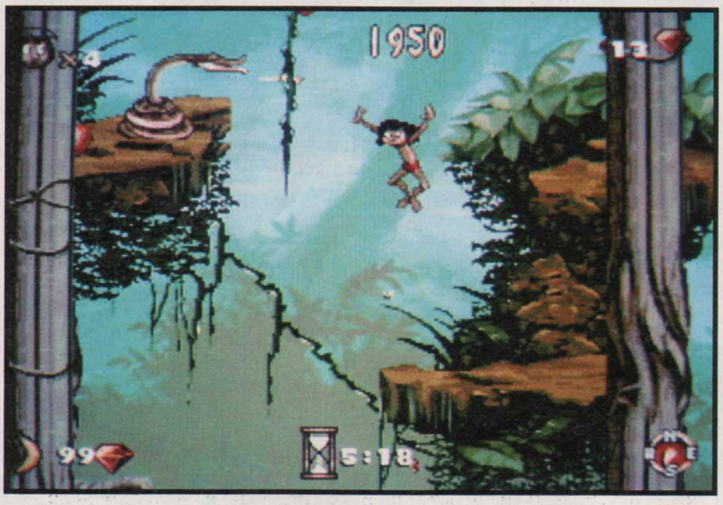


Je laisse le soin à Rudyard Kipling, ou encore aux scénaristes de Disney, de vous conter l'histoire de Mowgli. Votre histoire. Je suis attendu au conseil des animaux de la savane, car il semble que Shere Khan soit de retour.

De tous les animaux rencontrés dans la jungle, Shere Khan est de loin le plus terrifiant. Il est de la race des seigneurs de la jungle, les tigres, et possède une armada de compagnons des plus féroces. Ainsi, les gorilles et les serpents feront tout pour vous empêcher d'atteindre son antre. Il règne par la force, et devra donc périr par la force.

Mais avant cette confrontation finale, il vous faudra traverser les dix niveaux qui vous séparent de son repère. Vous devrez faire preuve de ruse autant que d'agilité pour récupérer les émeraudes disséminées un peu partout. C'est grâce à ces émeraudes que vous pourrez achever chacun des chapitres du jeu.

Il va sans dire que vos plus solides compagnons n'hésiteront pas à vous venir en aide dans les moments les plus délicats. Baloo vous servira de barque, tandis que les éléphants vous feront traverser les montagnes. Bref, tous les habitants de la jungle seront de la fête. Mais vos armes vous seront d'une utilité plus grande encore que l'aide de vos compagnons. Vous en disposez d'une demi-douzaine environ, mais leur utilisation est limitée. Gardez donc les plus puissantes pour les boss, et les simples bananes pour les rencontres... secondaires. Votre victoire sur Shere Khan en dépendra.



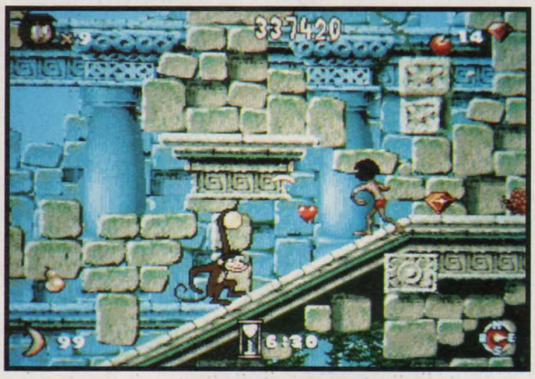
Le premier niveau vous permettra de vous familiariser au maniement du petit homme. Vous pourrez également récupérer quelques armes fort appréciables.

AVIS — Mowgloui!

SPY

Une bombe! Ce jeu est une bombe. Tout a été fait pour optimiser votre liberté de mouvement, et le résultat me laisse encore rêveur. Vous sautez de liane en liane, vous déambulez dans les niveaux avec une aisance remarquable (et remarquée!), et vous jouissez de chaque seconde de ce jeu, positivement sublime. C'est un véritable bol d'air pur que Virgin nous propose tant les décors sont somptueusement champêtres, les niveaux passionnants. Croyez-moi, le dépaysement est total, et vous ne serez pas déçu de ce périple dans la jungle. Je n'aurai en fait qu'un seul et unique reproche à formuler à propos du Livre de la jungle. C'est un reproche de taille qui risque d'en décevoir plus d'un: Mowgli n'est pas entièrement nu, il porte un pagne! C'est lamentable! Pour qui nous prend-on?

Si vous récupérez toutes les émeraudes d'un niveau (environ quinze), vous pourrez accéder à ces tableaux-bonus.



Noix de coco contre banane, le choc va être rude. Vous pouvez utiliser une des cinq autres armes à votre disposition pour les ennemis plus coriaces.

GALERIE DE PORTRAITS

NOS AMIS LES BÊTES...

N'oubliez pas que Mowgli a été élevé par des loups, et que la faune environnante est son élément naturel. D'ailleurs, son éducation a été ponctuée de rencontres inédites avec certains habitants de la savane, comme les éléphants ou l'ours Baloo. Les voici presque tous réunis pour venir en aide à notre jeune héros, qui traverse bien des galères.

Il vous faudra récupérer un nombre d'émeraudes imposé avant de retrouver Bagheera pour finir le niveau.

Les éléphants vous aideront à traverser les ravins, mais restez sur vos gardes: il leur arrive, comme ici, de vous envoyer des trombes d'eau à la figure.

Fidèle Baloo, toujours prêt à aider son jeune compagnon. N'oubliez pas que vous devrez parfois le quitter pour aller explorer les hauteurs du niveau.

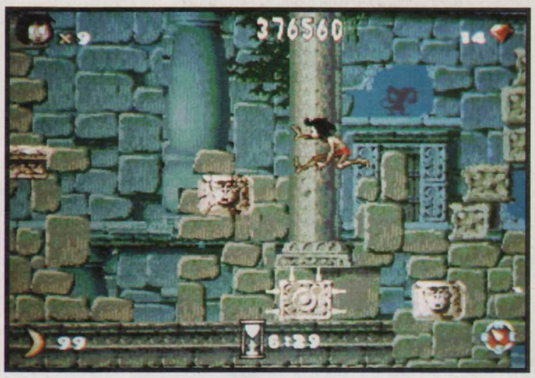
La jungle plongée dans les ténèbres n'est pas un niveau difficile. Il est en revanche très vaste et la récupération des émeraudes s'y avère plus délicate.

Avancez très rapidement dans ce niveau et, surtout, ne restez jamais longtemps à la même place car de nombreux éclairs viennent frapper l'aire de jeu.

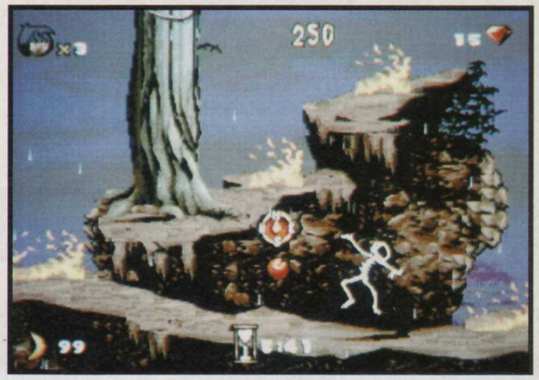
MEGADRIVE REVIEW

AVIS *oui!*

J'hallucine! A l'évidence, Le Livre de la jungle sur Megadrive est purement et simplement dément. Graphiquement, c'est du tout bon. Tous les sprites ont été soigneusement dessinés. Les couleurs sont merveilleusement bien choisies. Les animations de Mowgli sont particulièrement bien réalisées: il bouge avec une fluidité remarquable. Quant à la musique, c'est aussi un point fort du jeu puisqu'elle reprend les différents thèmes du dessin animé. En termes de difficulté, il y a eu de nettes améliorations par rapport à Aladdin. Mais attention! si vous êtes un bon joueur, je vous conseille tout de suite de sélectionner le mode Hard pour profiter pleinement de ce soft. Quoi qu'il en soit, avec Le Livre de la jungle sur Megadrive, vous allez vous amuser comme un fou, pour peu que vous aimiez les jeux de plates-formes.



Petit parcours d'agilité et de rapidité pour finir cette partie dans les ruines. Le boss vous attend en haut.



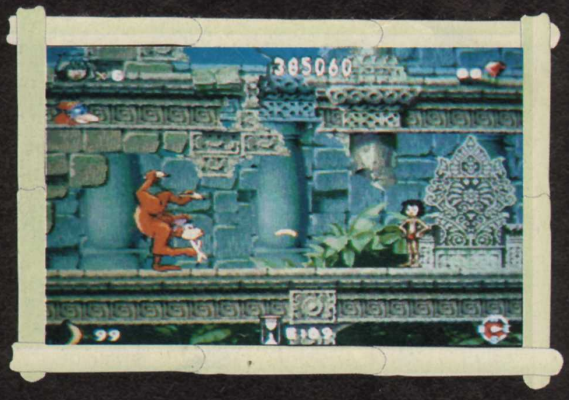
© LE LIVRE DE LA JUNGLE . THE WALT DISNEY COMPANY

... VOS ENNEMIS LES BOSS!

On dénombre peu de boss dans cette version du Livre de la jungle, mais, comme le dit si bien tonton Sammy, "la qualité vaut mieux que la quantité, mon coco!". Sur ces bonnes paroles...

Le serpent Khaa est passé maître dans l'art de l'hypnotisme. Un seul de ses regards a glacé plus d'un adversaire. Prenez garde.

Ce totem africain abrite en fait trois singes bien excités. Ils n'hésiteront pas à vous lancer des noix de coco. Mais n'oubliez surtout pas ceci: il y a une vie après la mort dans le Livre de la jungle.



N'utilisez pas vos armes spéciales dès la première rencontre avec Big Louie. Etudiez bien ses déplacements, n'hésitez pas à sacrifier deux vies s'il le faut, et passez à l'attaque...

Et voici, pour le plaisir des plus maniaques, l'indétrônable Shere Khan. Faites attention à ne pas rester trop longtemps sur ces pierres, car elles s'enfoncent inexorablement dans la lave.

ÉDITEUR: VIRGIN
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: JUILLET
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: 3

PRESENTATION 81%

L'histoire de Mowgli vous est contée au moyen de petits écrans dessinés sympa.

GRAPHISMES 95%

Tout en finesse et en dégradés. Un splendide travail de fond que la MD supporte bien.

ANIMATION 94%

Les positions des personnages sont aussi étonnantes que variées. Aladdin passe à la trappe.

MUSIQUE 91%

Tous les morceaux originaux retranscrits avec talent et harmonie. Splendide.

BRUITAGES 90%

Ils sont tellement nombreux qu'ils couvrent parfois la musique, mais c'est la jungle...

DUREE DE VIE 87%

Mieux vaut commencer en mode Hard pour le plaisir de la découverte. Sinon, le jeu est assez facile, mais truffé de passages insoupçonnés.

JOUABILITE 87%

Le personnage répond parfaitement à chacune de vos sollicitations.

INTERET 93%

Un travail de maître pour un jeu qui comblera toute la famille tellement il est drôle et intéressant. Splendide.

NI ORDRE, NI LOI, NI LIMITE, SEUL MOYEN DE SURVIE : L'INSTINCT !

Parmi les six redoutables personnages, deux vont être élus pour détruire la source du mal qui ronge et annihile toute vie humaine : le Chaos Engine !

- 12 megs de musique techno, de monstres immondes, d'armes spéciales, et de passages secrets !
- 1 ou 2 joueurs, en mode 1 joueur l'autre perso. est géré par l'ordinateur !

Un jeu speed et destroy développé par les rebelles de la console, les Bitmap Brothers !

THE CHAOS ENGINE

CHAOS ENGINE MET LE FEU A TA CONSOLE !

LUDI GAMES — MICROPROSE

36.15 LUDI GAMES — SOS LUDI — BITMAP BROTHERS

© 1993 The Bitmap Brothers. Tous droits réservés. Spectrum Holobyte, Inc. sous license exclusive de Renegade Software. Sous license de Nintendo. Nintendo ™, Super Nintendo Entertainment System tm, The Nintendo Product seals and other trademarks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega Mega Drive is a trademark owned by SEGA Entreprises, Ltd.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA MEGA DRIVE

JOUE et GAGNE

...Le Top des Consoles Et Plein de Cartouches de Jeux

36 68 68 77 Jeu sans obligation d'achat

APPELLE VITE AU :

36 68 68 77

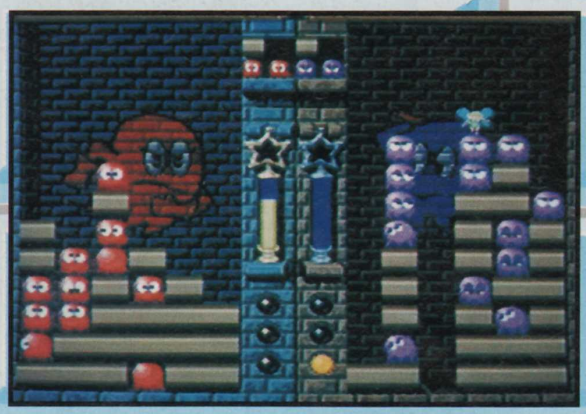
2.19 Frs / minute

SUPER NINTENDO REVIEW

PAC-A

Depuis l'arrivée du célèbre Tetris, nombreux ont été les jeux à s'inspirer de son principe. Récemment, nous avons eu droit à Super Puyo Puyo sur la Super Famicom. Voici qu'arrive ce mois-ci sur la Super Nintendo Pac-Attack, un subtil mélange de Tetris et de Pac-Man. Mode d'emploi.

Le principe de Pac-Attack, comme celui de Tetris, est d'empêcher les pièces qui tombent d'atteindre le haut de l'écran. Pour cela, deux moyens sont possibles. Le premier, classique, consiste à faire disparaître les lignes constituées uniquement de pierres. Le deuxième, et c'est là que la nouveauté se fait sentir, consiste à détruire les fantômes qui se trouvent dans certaines pièces, grâce à un petit bonhomme rond et jaune: le célèbre Pac-Man. Ce petit être se retrouve parfois au milieu de pièces qui tombent. Une fois celles-ci déposées sur votre construction, le Pac-Man se libère et mange autant de fantômes qu'il le peut, créant des espaces vides et, par là même, faisant descendre votre construction de quelques centimètres. Une dernière possibilité, très radicale, pour éliminer les fantômes de l'écran consiste à utiliser la fée Clochette. Celle-ci apparaît quand votre jauge indiquant le nombre de fantômes dévorés est à son maximum. Une fois que la fée se pose sur une pièce, elle libère sa poudre magique sur l'écran, faisant disparaître tous les fantômes à son contact. C'est vraiment pratique! Pac-Attack dispose de trois types de jeu. Le premier mode se joue seul et consiste à faire le plus gros score. Le mode Puzzle fera appel à vos méninges. Il vous propose de détruire tous les fantômes des figures qui apparaissent à l'écran. Il y a cent niveaux de difficulté variable, de quoi vous retenir longtemps devant votre TV. Le mode Versus, quant à lui, opposera deux joueurs simultanément sur le même écran. Trois manches victorieuses seront nécessaires pour remporter la victoire finale.



Le joueur de droite vient de poser la fée sur le sommet de sa construction. C'est un choix vraiment judicieux!

LE MODE 1 JOUEUR

Ce mode vous permet de vous familiariser avec les commandes, très simples, du joypad. Plus vous avancez dans les niveaux, plus la vitesse de chute des pièces augmente. Accrochez-vous pour tenir le plus longtemps possible!

Et pan! 21 000 points d'un coup. On peut remercier la fée Clochette pour le travail qu'elle vient d'effectuer.

Aïe aïe aïe! votre construction de pierres et de fantômes arrive pratiquement en haut de l'écran, la fin est proche...

LE MODE PUZZLE

Le mode Puzzle va vous permettre de faire fonctionner votre matière grise, vos neurones, votre cervelle et votre hypophyse. Sachez que le nombre de pièces contenant des Pac-Man varie selon les niveaux. Il est parfois très difficile de s'en sortir!

Soyez cartésien, votre avenir immédiat en dépend. C'est à la faculté de se sortir des situations les plus désespérées qu'on reconnaît les héros...

La pièce contenant le Pac-Man vient de tomber, libérant ce dernier. Votre édifice est construit de telle sorte que le Pac-Man va pouvoir se régaler. Le niveau est réussi!

AVIS *oui!*

NIIICO

Pac-Attack fait partie de la grande série des produits dérivés du jeu Tetris. Nombreux ont été les mauvais clones, rares les excellents. Pac-Attack se situe dans cette deuxième catégorie: le principe reste le même, mais de nouvelles idées viennent renforcer l'intérêt du jeu. Ainsi, le fait de voir un petit Pac-Man manger des fantômes me rapelle des souvenirs de jeunesse... Ah! c'était le bon vieux temps. La musique du jeu sonne parfois très jazzy, et les bruitages du jeu d'arcade Pac-Man s'y insèrent intelligemment. En mode 2 joueurs, le plaisir de jouer est multiplié par deux (normal). Même seul, dans le mode Puzzle, vous passerez un bon moment! Pac-Attack, c'est du tout bon, du tout cuit, du tout tout (à sa mémère!).

TTACK

Le joueur de gauche va bientôt disposerd'un Pac-Man comme l'indique le "radar", en haut au centre de l'écran. Placez votre pièce idéalement afin de libérer le Pac-Man.

Heureusement pour le joueur de gauche, une fée Clochette est venue verser de la poudre magique sur son édifice. Ainsi, tous les fantômes se trouvant à son contact seront évincés de l'écran! Les yeux ronds en sont la preuve.

LE MODE VERSUS

Le mode Versus invite deux joueurs à s'affronter sur le même écran. Le match se joue en trois manches gagnantes. Tous les coups sont permis. Ainsi, quand vous détruisez plusieurs fantômes, vous en envoyez la moitié dans le tableau de votre adversaire!

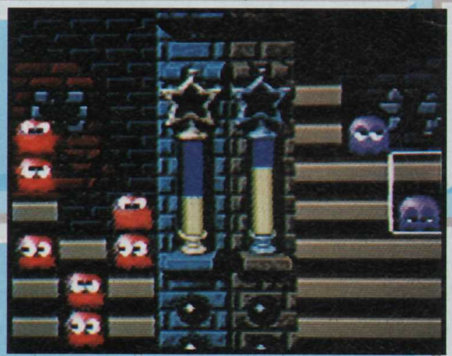
AVIS oui!

SAM

Pac-Attack sur SNIN est un jeu digne de la famille des Tetris. Le principe en est identique, avec cependant un élément de plus: des fantômes apparaissent, qu'il faut éliminer avec des Pac-Man. Gros remue-méninges assuré! Surtout avec les trois modes qui vous sont proposés (Normal, Puzzle et Versus). Techniquement, le jeu n'est évidemment pas exceptionnel, mais pour ce genre, c'est l'intérêt qui compte. Un bon jeu sympa pour les passionnés du genre.

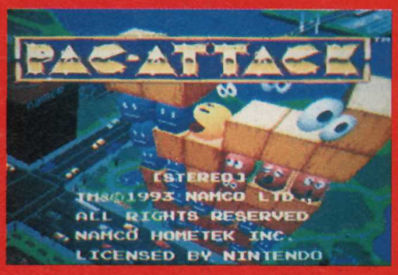
LA JAUGE À FÉE

La jauge qui se trouve au centre de l'écran permet à chacun de connaître la dose exacte de fantômes dévorés. Ayez toujours l'œil sur elle...



Voici en gros plan chacune des jauges des deux joueurs. La couleur jaune indique la quantité de fantômes mangés.

Quand la jauge est pleine, l'étoile qui se trouve au-dessus s'éclaire, ce qui signifie que l'arrivée de la fée Clochette est imminente.



ÉDITEUR: NAMCO
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITÉ: AOÛT
PRIX: E

RÉFLEXION
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 60%

Un écran-titre bien réalisé. Assez beau, mais plutôt léger, vous ne trouvez pas?

GRAPHISMES 80%

Les décors de fond d'écran sont assez beaux. On aurait aimé en voir un peu plus, mais enfin...

ANIMATION -

Dans un jeu comme Pac-Attack, il est inutile d'en parler.

MUSIQUE 82%

Un subtil mélange de musique bien rythmée et de bruitages du Pac-Man d'arcade. Divertissant.

BRUITAGES 81%

Les programmeurs ont repris les bruitages du jeu d'arcade. Peu nombreux mais très sympa.

DUREE DE VIE 84%

Grâce à son mode 2 joueurs en simultané et son mode Puzzle, Pac-Attack plaira longtemps.

JOUABILITE 92%

Les commandes sont on ne peut plus simples: gauche, droite et bas.

INTERET 89%

Moins prenant qu'un Tetris et moins amusant qu'un Super Puyo Puyo, Pac-Attack reste tout de même un excellent jeu de réflexion.

MEGADRIVE REVIEW

THE INCRE HU

The Incredible Hulk, comprenez "l'incroyable gros pataud", après avoir passé plus de trente ans dans les Marvel Comics américains, a décidé de s'attaquer à l'univers des consoles de jeu! Quand un géant vert de plus de deux mètres de hauteur et de quelques tonnes débarque sur la Megadrive, il risque d'y avoir de la casse...

Bruce Banner, un jeune, beau et intelligent scientifique (un peu comme moi), travaille sur la recherche fondamentale. Il passe son temps à expérimenter de nouvelles théories sur l'énergie nucléaire afin de mettre au point une bombe atomique d'une puissance jamais égalée. Un jour, lors d'un essai sur l'un de ces gros pétards ultramodernes, il est obligé de porter secours à une personne égarée sur le lieu de l'explosion. Malheureusement, Bruce Banner s'expose aux très fortes radiations dégagées par la bombe. Sa physionomie en prend un sacré coup. Depuis, à chaque fois qu'il s'énerve, le docteur se transforme en une verte et incontrôlable créature... Dorénavant, Bruce Banner est condamné à errer entre deux vies et deux mondes opposés. A vous maintenant d'aider le docteur Banner à retrouver son physique d'antan, et à éradiquer les vilains qui parsèment son monde devenu bien malfamé.

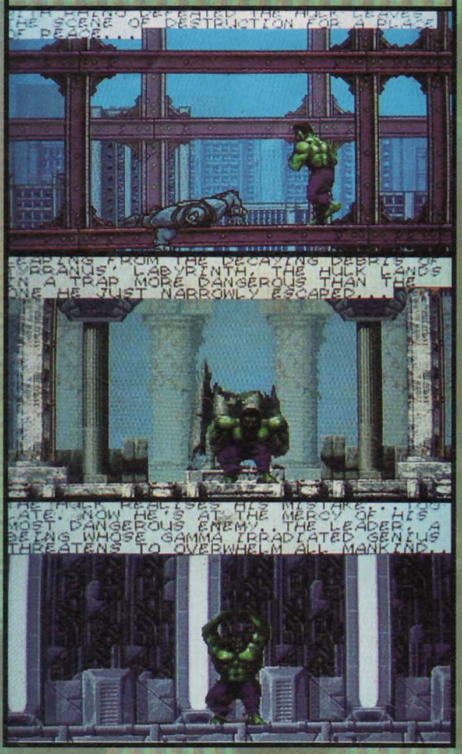
AVIS *oui, mais...*

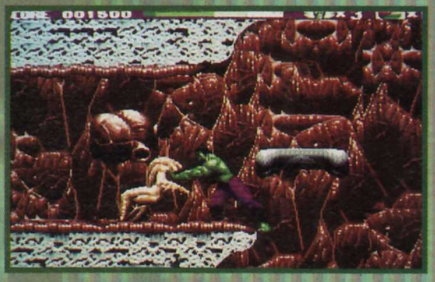
SPY

Même si le principe du jeu est similaire aux versions SMS et GG, je ne peux m'empêcher de préférer ces dernières. Pourquoi? Parce qu'elles sont plus rapides, tout simplement. Oui, c'est vrai que, une fois transformé en "méga-Hulk", vos déplacements s'accélèrent et le contrôle est meilleur. Mais attention! le nombre de ces métamorphoses est fonction de votre niveau de jeu: si vous n'êtes pas assez balèze, vous aurez du mal à parvenir à cet état. De plus, et ce malgré le nombre important de salles secrètes, les situations ne se renouvellent pas assez souvent. Les niveaux sont très linéaires et les actions deviennent à la longue répétitives. L'amateur s'y retrouvera néanmoins grâce à la qualité graphique des sprites et à l'action de certaines des rencontres. Hulk sur MD est un bon défouloir. Dommage qu'il soit si lent.

SÉQUENCE BD

A la fin de chaque monde, vous aurez droit à une petite animation qui vous permettra de vous resituer dans l'histoire. Vous allez vite comprendre que les méchants sont (très) méchants, que les gentils sont (très) gentils, et que chacune de vos actions prend l'allure d'une véritable galère. C'est ce que l'on pourrait appeler un scénario béton.





Hulk peut se saisir de différents objets (voitures, cabines téléphoniques, pierres) soit pour les lancer sur les ennemis, soit pour s'en servir comme promontoire.

Admirez la qualité des ombrages de la tête en pierre...

HULK À LA LOUPE

Les animations et les graphismes des sprites sont particulièrement réussis. Fini les habituels sprites dessinés sans profondeur, voici venu le temps (des rires et des chants...) des sprites détaillés, aux ombrages ciselés. A en faire baver d'envie un certain Todd MacFarlane...

Je te tiens, tu me tiens...

Un 69 plutôt musclé.

Voyage gratuit sur Mars!

Quand Hulk se la joue sumo.

Nez fragiles s'abstenir...

Sans commentaire.

HE DIBLE ULK

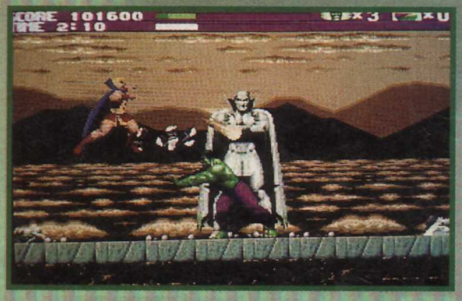
ÉDITEUR: US GOLD
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: JUILLET
PRIX: D

BEAT-THEM-ALL
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: VARIABLE

AVIS *non!*

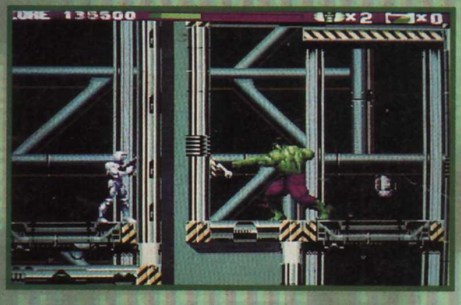
A.H.L.

J'aime bien Hulk, ce gros tas de muscles vert. Aussi, je me suis dit que j'allais regarder ce jeu d'autant plus près qu'il avait l'air bourrin à souhait (j'adore ces jeux dans lesquels on avance en destroyant tout sur son chemin!). Ce jeu a pas mal de choses pour lui: un personnage super, une réalisation soignée, de l'action, des passages secrets et des coups spéciaux, et pourtant... Pourtant, la sauce ne prend pas, même en me forçant à y revenir: il m'ennuie à "donf". Je le trouve aussi excitant qu'un discours de Toubon et les commandes ne répondent pas comme elles le devraient dans un jeu de ce type. Bref, ce Hulk me déçoit beaucoup. Sans être franchement mauvais, il ne me branche pas deux secondes.



Quelque chose me chiffonne: pourquoi limiter la durée pour la destruction des boss, alors que la progression dans les niveaux ne sera pas minutée?

Vous pouvez projeter vos adversaires les uns contre les autres pour qu'ils s'autodétruisent. Ici, le soldat est envoyé sur le rayon laser, qui ne supportera pas le choc.



Il vous faudra également faire preuve d'intelligence pour parvenir à pénétrer dans les salles secrètes. Ici, vous devrez actionner un levier pour ouvrir un passage.

Pousse-toi d'là que j'm'y mette!

Même pas mal...

PRESENTATION 73%

L'écran-titre est de piètre qualité mais la démo propose quelques niveaux avancés.

GRAPHISMES 89%

Les sprites sont particulièrement bien travaillés, mais certains décors sont malheureusement vides.

ANIMATION 80%

Scrolling différentiel sur de nombreux plans, mais le déplacement est trop lent.

MUSIQUE 65%

Aussi horripilante et répétitive que la sonnerie de la hot-line de Consoles+. C'est vous dire...

BRUITAGES 75%

Nombreux et bien adaptés.

DUREE DE VIE 81%

Il existe de nombreux passages secrets et le jeu est assez difficile pour le faire durer plus d'une soirée.

JOUABILITE 73%

Il n'est pas évident, sans la notice, de trouver tous les coups de Hulk.

INTERET 80%

Un beat-them-all très linéaire et sans surprises, qui comblera toutefois les amateurs du comics par sa qualité graphique.

THE PI
OF DARK

L'histoire commence dans le mystérieux et méconnu monde de Mer, un univers en grande partie aquatique. Depuis peu, une étrange substance, la Dark Water, est en train de consumer les malheureux qui s'exposent à son contact...
Seul le trésor de Rule, composé de sept somptueux joyaux, semble pouvoir agir contre cette maudite force. Le jeune Ren, héritier du trône d'Octopon, décide alors de partir pour la haute mer, avec l'équipe de son choix, afin d'affronter le sanguinaire pirate Lord Bloth. Cet homme au cœur noir dirige une armée de créatures diaboliques qu'il a chargées de récupérer le trésor de Rule. Car, selon la légende, celui qui mettra la main sur ce trésor prendra possession de la Dark Water et, par là même, du royaume de Mer. Le jeune Ren a choisi comme équipiers Tula, une jeune et agile guerrière, ainsi que Ioz, un ancien pirate. Cette formation va donc devoir affronter un a un les monstres du terrible Lord Bloth. A la fin du premier niveau du jeu, vous récupérerez un compas qui vous guidera dans votre périlleux voyage. Par la suite, il vous suffira de détruire les boss de fin de niveau pour acquérir les joyaux du trésor de Rule. Une fois les sept joyaux en votre possession, le royaume de Mer retrouvera une vie paisible. Vous voilà maintenant brieffé sur cette délicate mission, vous n'avez plus qu'à vous montrer le plus habile au maniement des armes et des coups spéciaux. Que la chance soit avec vous, jeune aventurier.

LES PERSONNAGES DU JEU

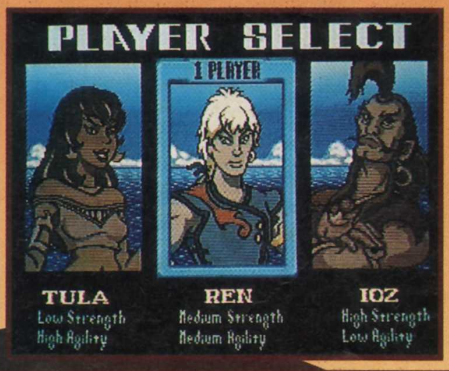
Afin de choisir votre personnage en toute connaissance de cause, Consoles+ vous propose une étude des divers héros de Pirates of The Dark Water. Lisez attentivement les quelques lignes qui vont suivre, car de votre choix dépend la réussite de votre mission!

Seule héroïne du jeu, Tula est une jeune et ravissante guerrière. Elle se bat avec ses poings mais aussi avec son couteau et compense la faiblesse de ses coups par une agilité et une rapidité hors du commun.

Ren est le playboy de l'équipe. Il se bat avec ses poings et une épée cassée qu'il tient de son père, le roi Primus. Sa force et sa vitesse de déplacement sont équilibrées, ce qui en fait un bon guerrier.

Ioz est un homme très puissant. Par sa carrure, mais aussi grâce à son arme: un sabre impressionnant! Ses frappes sont meurtrières mais sa corpulence ralentit ses déplacements.

Le coup spécial de Ren est un coup de pied hélicoptère: il s'élance dans les airs verticalement en effectuant de grandes boucles. Voyez ici: le résultat est probant.



Maintenant que vous connaissez les trois personnages principaux du jeu, je vous laisse faire votre choix.

Tula, comme chacun des héros du jeu, est capable d'utiliser des coups spéciaux pour se débarrasser des ennemis trop "collants". Ses éclairs sont dévastateurs!

AVIS oui, mais...

NIIICO

Un tout petit "oui" et un gros "mais"...
The Pirates of Dark Water est franchement une déception! Si les graphismes des différents personnages sont assez bien réalisés (et ceux des boss parfois superbement), il n'en est pas de même pour les décors! En effet, c'est à se demander si les programmeurs savaient sur quelle machine ils opéraient. Les couleurs sont ternes, tristes et franchement mal choisies! Quelle misère... La musique, loin d'adoucir les mœurs, est à se cogner la tête contre les murs tant elle est lamentable. Les bruitages sont correctement réalisés, mais on entend trop souvent les mêmes et cela devient rapidement irritant! Non, franchement, comme jeu de parcours-combat, on a vu beaucoup mieux... Même si l'on peut y jouer à deux simultanément, je vous conseille de garder votre argent.

L'archer est un personnage fort embarrassant: il ne se laisse pas approcher et vous décoche souvent des flèches. Heureusement, il est possible de parer ses attaques avec votre arme.

RATES
WATER

ÉDITEUR: SUNSOFT
DISTRIBUTEUR: BANDAI
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PARCOURS-COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUE: 5

QUELQUES BOSCOS

Si les graphismes de The Pirates of Dark Water ne sont pas toujours une réussite, il n'en est pas de même pour les sprites des boss de fin de niveau: riches en couleurs, à la taille parfois impressionnante, ils ne seront pas toujours faciles à battre!

Le bosco, contrairement à ce que l'on pourrait penser, n'est pas ce magnifique dragon. Il s'agit en fait de ce ridicule petit bout de chair rose! Méfiez-vous tout de même, il est très rapide!

Jargis est un bosco des plus dangereux. Malgré son apparence de riche calife inoffensif, ses attaques spéciales vous poseront bien des problèmes.

Il arrivera parfois que vous ayez à affronter deux boss pour le prix d'un! Ces frères jumeaux ne sont pas dangereux pour autant: des coups d'épée bien ajustés en auront rapidement raison.

Kiroptus est vraiment impressionnant: sa taille en aurait fait fuir plus d'un. Bien sûr, courageux comme vous l'êtes, vous avez choisi de l'affronter. Méfiez-vous des boules de feu qu'il crache... Le souffle du dragon a encore frappé!

AVIS

SPY

Vous voulez que je vous dise? Vous feriez mieux d'attendre Legend sur ce même support, ce que mes collègues vous ont d'ailleurs déjà assez répété. The Pirates of Dark Water est un jeu que je vais m'empresser d'oublier. Voyez la qualité graphique inqualifiable (on est sur SNIN, là?), ou encore la lenteur de vos actions. On est là pour se défouler et pour s'en prendre plein les yeux, et on s'embête finalement à en mourir. Seul le jeu à deux peut sauver la cartouche de la noyade, et encore je suis gentil: il devient à ce moment tellement facile que l'on commence à regretter l'investissement. Ce jeu n'apporte rien de neuf, à part peut-être pour le fanatique soucieux de combler les trous de sa nouvelle logithèque de beat-them-all. Et encore, j'en doute.

non!

PRESENTATION 77%

On nous présente l'aventure avec quelques images et beaucoup de texte.

GRAPHISMES 70%

Si les sprites de certains boss sont très beaux, d'autres manquent de couleur.

ANIMATION 85%

Il n'y a aucun ralentissement à signaler. Les personnages se déplacent avec fluidité.

MUSIQUE 56%

Elle devient très rapidement saoulante! Un conseil: augmentez le son... de votre radio.

BRUITAGES 70%

Certaines voix sont digitalisées mais la bande-son paraît fonctionner en boucle.

DUREE DE VIE 72%

Dès la première partie, on arrive à récupérer cinq joyaux: vous finirez rapidement le jeu.

JOUABILITE 90%

Les coups sont faciles à réaliser et ce grâce à une très bonne utilisation des boutons du joypad.

INTERET 68%

Le problème avec The Pirates of Dark Water, c'est qu'on avance trop rapidement dans les niveaux. Un conseil: attendez Legend, de Sony!

JURASSIC

Le parc jurassique est toujours le théâtre de tragiques événements: les dinos se rebellent, les systèmes de sécurité ont été mis à mal par un voleur sans scrupules, et votre hélicoptère vient de s'abîmer sur les flancs de la montagne. Tout s'annonce pour le mieux...

Et encore, vous ne savez pas tout. Non seulement vous devez récupérer les six œufs de dinosaure, mais vous n'aurez que douze heures pour terminer l'aventure. "Amusez-vous", qu'y disaient...

Avant toute chose, il vous faut apprendre à diriger votre personnage. Le curseur est ici déterminant. Imaginez que vous voyez défiler l'aventure par les yeux de votre personnage, et qu'un curseur symbolise votre main. Il ne vous reste plus qu'à le déplacer sur les écrans fixes qui symbolisent les décors, en attendant de le voir se transformer en une loupe (pour regarder), en une main (pour prendre), en une flèche (pour vous déplacer) ou en une croix verte (qui vous indique que vous pouvez actionner un mécanisme grâce à un des objets en votre possession). C'est pas compliqué? Bien. Maintenant, gardez à l'esprit que l'île est très vaste et que les déplacements d'un endroit à l'autre sont longs (comptez un quart d'heure pour un déplacement moyen). N'oubliez pas de consulter les bornes de renseignements car vous apprendrez bien des choses sur le mode de vie des dinosaures, sur leurs points faibles, et pourrez ainsi les aborder de la meilleure manière qui soit: avec délicatesse et... acharnement!

LES DINOS SUR LE PIED DE GUERRE!

Il faut parfois agir avec intelligence lorsque l'on se retrouve nez à nez avec un bébé tyrannosaure. Vous pouvez pousser un tronc d'arbre mort pour l'effrayer, par exemple. Mais attention! la réflexion ne doit pas toujours prendre le pas sur vos instincts primaires. Il faut parfois réagir violemment avec certains dinosaures: le pistolet étourdisseur et les tranquillisant ne seront pas de trop contre ces monstres, croyez-moi.

Oh! la bonne idée que vous avez eue là. Au moment où vous avez appuyé sur le klaxon de la voiture, un tricératops s'est empressé de venir voir ce qui se passait. Ne cherchez pas comment vous en sortir, faites vos prières.

Ce Gallimimus est réputé pour courir vite, très vite. Les quelques tranquillisants que vous pourrez lui envoyer ne vous sauveront malheureusement pas de la débâcle. Paix à votre â(r)me.

Même s'il est végétarien, il ne fait pas bon se retrouver sous le pied de l'un de ces brachiosaures. Gardez vos distances, mon ami, vous me remercierez plus tard.

AVIS non!

SPY

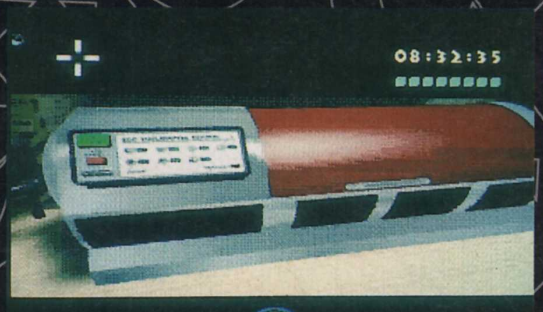
Au risque de décevoir un bon nombre de "jurassicosegamegaCDmaniaques" (ouf!), j'ai trouvé cette version sans grand intérêt. Il est vrai que l'ambiance est particulièrement bien rendue et que votre parcours fourmille de surprises, mais les temsp d'accès au disque brisent net l'enchantement, cassent tout effet de surprise. En fait, ce qui me dérange le plus, c'est certainement l'aspect "télécommandé" de l'aventure. Jurassic Park fait partie de ces jeux (parfois fort amusants) qui vous obligent à accomplir une action bien précise avec un objet bien précis sans que vous ayez jamais de choix réel. Si vous ne pensez pas à "couper la corde, qui fera s'écrouler le lampadaire, effrayant ainsi les bébés dinos à côté de l'œuf, avec le cutter trouvé dans la boîte à outils située dans le coffre de la voiture", vous n'avancez pas. Voilà pourquoi je n'ai pas accroché... Mais peut-être y a-t-il des amateurs?

L'accès à cette salle de contrôle (de laquelle vous pourrez sauvegarder) n'est pas aisé. Trouvez la carte, et le tour sera joué.

Ce Gallimimus est en train de creuser un trou pour protéger ses œufs. Il vous envoie au passage d'énormes pierres. Peut-être serait-il temps de lui faire découvrir le pays des songes.

PARK

Voici l'écran par lequel vous aurez accès à tous les objets. Le CD sur lequel est pointé le curseur vous permettra d'obtenir des infos sur le plus dangereux des dinosaures: le tyrannosaure.



Voici l'incubator. C'est dans cette machine que vous devrez ramener tous les œufs récupérés en vue d'une analyse précise.

Petite séance de tir pour récupérer les œufs de ces dilophosaures. Crache ton venin où tu veux, mais pas sur moi.

AVIS *oui, mais...*

PETER

Cela fait un petit moment que la version MCD de Jurassic Park était prévue. Impatient de découvrir les superbes images promises par Sega, j'ai été au premier abord bien déçu par leur médiocre qualité. Des graphismes poreux aux couleurs douteuses, comme d'habitude! Mais les premières minutes de jeu passées, on se plaît à découvrir les animations digitalisées qui ponctuent votre déplacement. En outre, l'idée des petits documentaires sur les dinosaures, accompagnés de séquences vidéo, est originale. Mais malgré cet effort de présentation, l'intérêt de Jurassic Park est gâché par une trop grande simplification des actions: votre curseur détermine en effet lui-même l'action à effectuer. Ce qui frustrera à coup sûr l'amateur de véritables jeux d'aventure.

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: JUILLET
PRIX: D

AVENTURES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 45%
La version dont nous disposions n'était peut-être pas finalisée: seul le logo JP était à l'affiche.

GRAPHISMES 72%
Très peu détaillés et, comme d'habitude, peu colorés.

ANIMATION 76%
Les phases en FMV sont trop courtes et n'apportent pas grand-chose à votre quête.

MUSIQUE 80%
Assez variée et de qualité CD, elle reprend les thèmes du film avec bonheur.

BRUITAGES 78%
Les bruits de la jungle et des dinos vous feront frémir d'effroi, particulièrement quand ces derniers vous déchiquètent.

DUREE DE VIE 82%
Certaines parties du jeu sont très difficiles (trop?) mais une longue durée de vie est à ce prix.

JOUABILITE 78%
Le contrôle de vos actions est bien pensé mais les temps d'accès au disque nuisent à la fluidité.

INTERET 74%
L'ambiance de l'aventure est sympa mais les graphismes en laisseront plus d'un perplexe.

NEO GEO REVIEW

TOP HUNTER
RODDY & CATHY

Un beat-them-all mignon, avec des sprites pas trop grands, ça existe sur Neo Geo. En effet, après le Spinmaster de Data East, sorti il y a deux ou trois mois, voici Top Hunter de SNK. Ce jeu fait plus de 100 méga.

Dans ce soft, on peut jouer à deux simultanément. Vous incarnez Roddy, un petit garçon au look d'aviateur, et Cathy, sa jeune compagne. Très débrouillards, ces jeunes gens entreprennent d'arracher diverses planètes aux griffes des forces du Mal (oui, je sais, mais ce n'est pas moi qui ai créé le scénario!). Et, comme je le dis toujours, ce ne sera pas chose facile. Quatre planètes vous attendent. Bien évidemment, vous découvrirez sur votre passage divers objets qui vous aideront dans votre quête. Les petites poignées pendues un peu partout dans le jeu activeront la chute d'un nombre important de bonus: Extra Time, vies supplémentaires et autres babioles fort utiles. Méfiez-vous tout de même, car ces petites poignées pourront également activer quelques pièges. Rassurez-vous, c'est beaucoup plus rare, mais quand cela vous tombe dessus, ça fait mal! Quelques passages secrets sont aussi planqués dans le jeu. C'est, notons-le, grâce à Spy que je peux vous en parler aujourd'hui, c'est lui qui les a trouvés. Un pro, ce petit Spy... Il faut savoir aussi que les personnages que vous pouvez incarner possèdent chacun des coups spéciaux qui lui sont propres. Et, pour finir, je tiens à remercier nos collègues de la rédaction de Player One, qui ont gentiment accepté de nous prêter le matériel nécessaire au test de ce jeu au moment où le nôtre est tombé en rade. Merci!

Le Yeti est sorti de sa cage mais, si vous actionnez la chevillette, le bloc de pierre l'écrasera.

FOREST

Comme son nom l'indique, ce niveau est dédié à la nature: forêt, plantes, cascades d'eau, ce niveau est riche en détails et en couleurs. On se croirait déjà en vacances.

Dans un engin robotisé, vous pousserez le mur plus facilement.

Et un tableau-bonus, un! Perché sur un skate-board, "ça dépote un max".

ICE

Vous êtes ici dans le niveau de la glace. Il s'agit probablement une région proche (par le climat) du Tibet car on y rencontre des bestioles qui ressemblent étrangement au Yeti. Froid, calme et blancheur règnent sur ce niveau, et, si vous cherchez un peu de chaleur, il vous faudra le finir!

Voici un des boss du jeu. Le serpent qui lui vient en aide est très dangereux.

Ce singe à l'allure d'abominable homme des neiges se liquéfie face à nos héros.

Admirez Roddy, qui nous réalise un Dragon Punch, et plaignez la pauvre Cathy, qui vient de se faire aplatir.

WIND

The Wind Planet, qui signifie "la planète du Vent", vous transporte dans un niveau où ça souffle très fort. Sur ces hauteurs, vous souffrirez de ce vent terrible, mais vous pourrez profiter du bruissement des feuilles dans les arbres...

Roddy et Cathy sont en or. Cela signifie qu'ils ont obtenu de super pouvoirs.

Le "In" indique l'entrée de l'un des nombreux niveaux-bonus qui parsèment le jeu.

AVIS — oui, mais...

SAM

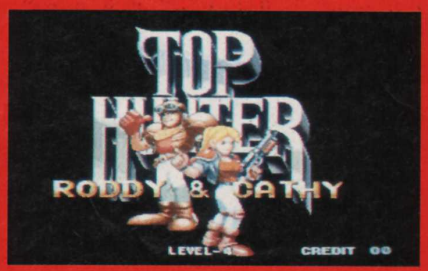
Top Hunter sur Neo Geo se révèle nettement supérieur à Spinmaster. Il est bien plus beau et bien plus intéressant. Néanmoins, plusieurs choses me chiffonnent. Ce jeu fait partie de la famille des "100 Mega-Shock", et ce n'est guère sensible. De plus, quelques ralentissements interviennent au cours du jeu. C'est vrai, il y a beaucoup d'ennemis et le nombre de sprites à l'écran est souvent important, mais ce n'est pas une raison: nous sommes sur Neo Geo, oui ou non? L'autre reproche que je dois formuler concerne paradoxalement un des points positifs du jeu: les graphismes. En effet, ceux-ci sont trop beaux (vous avez bien lu), notamment dans le fond, où les détails sont tellement nombreux que le résultat est une désagréable impression de fouillis. Au-delà de ces quelques remarques, il faut reconnaître que Top Hunter est un bon beat-them-all pour la Neo Geo.

Allez! Un petit tour dans le dernier niveau, royaume de la baston.

AVIS — oui, mais...

SWITCH

Chic, un nouveau jeu comme je les aime sur Neo Geo! Je me souviens encore du test de Spinmaster. Eh! bien, lorsque j'ai vu Top Hunter, j'ai carrément craqué. C'est le noir et le blanc, le jour et la nuit: Top Hunter le surclasse aisément. Bon, je reconnais que les sprites sont plus petits, et que le jeu ralentit parfois. Or, compte tenu du prix de ce soft ("100 Mega-Shock" oblige), je ne pense pas qu'il faille le porter au pinacle. C'est en effet sur ce point que le bât blesse: une taille mémoire cartouche importante pour un jeu qui ne la justifie peut-être pas... Quoi qu'il en soit, Top Hunter est intéressant, les coups spéciaux sont les bienvenus, et visiter les cinq niveaux du jeu est une balade agréable. Je ne peux que vous conseiller de l'essayer avant de craquer.



ÉDITEUR: SNK
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: I

BEAT-THEM-ALL
2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MAUVAIS
DIFFICULTÉ: FACILE/MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: 4

PRESENTATION 60%
Rien de bien exceptionnel. Pour un jeu de plus de 100 méga, je m'attendais à mieux.

GRAPHISMES 92%
Que c'est beau! Notamment les fonds.

ANIMATION 79%
Très vivante, mais on observe parfois quelques ralentissements.

MUSIQUE 89%
Elle est de bonne qualité, mais mettez-la en sourdine, car vous saturerez vite.

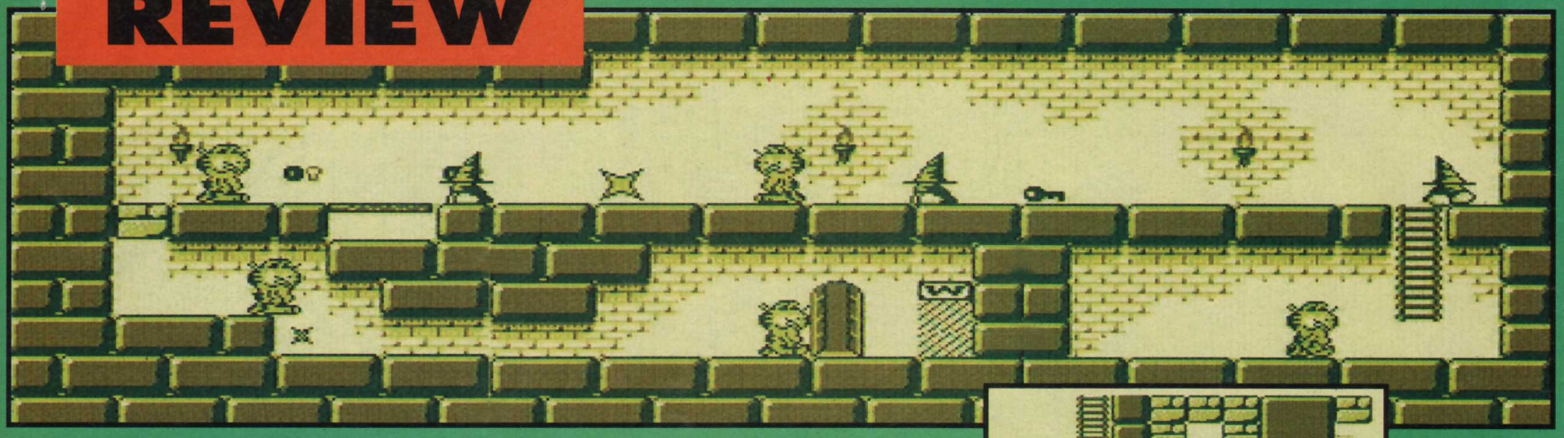
BRUITAGES 68%
Trop forts, ils couvrent la musique et c'est regrettable.

DUREE DE VIE 68%
A deux, on en fait vite le tour. Dommage.

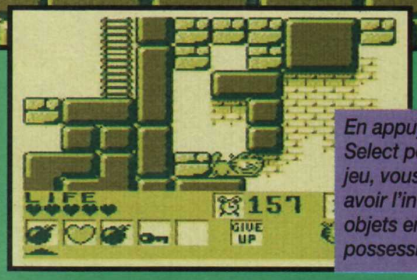
JOUABILITE 80%
Les deux personnages répondent bien, mais un léger temps d'adaptation est nécessaire.

INTERET 86%
Un bon beat-them-all sur Neo Geo dont l'intérêt surpasse celui de Spinmaster de Data East.

GAME BOY REVIEW



GARFIELD LABYRINTH

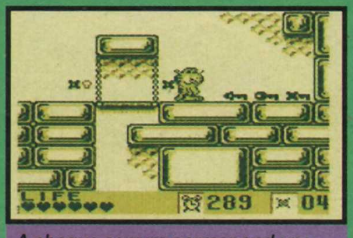


En appuyant sur Select pendant le jeu, vous pourrez avoir l'inventaire des objets en votre possession.

Votre instrument principal est un marteau piqueur. Il vous permet de forer les pierres, et donc de créer des passages.

Garfield, vous connaissez? C'est le héros d'une bande dessinée de Jim Davis. Ce matou ventripotent a le malheur de vivre sous le même toit qu'Odie, un chien aussi stupide qu'insipide.

Il va sans dire que les deux colocataires se détestent cordialement. Garfield, qui est très feignant, ne déploie son énergie que lorsqu'il s'agit de faire un sale coup à Odie, ou d'échafauder un plan pour dormir plus longtemps et manger davantage. L'aventure sur Game Boy commence ainsi: Garfield et Odie sont en train de jouer ensemble près de ruines. Soudain, les rochers sur lesquels Garfield est monté s'écroulent. Garfield a disparu. Pour retrouver Odie et Jon, son maître, il lui faut parcourir plusieurs labyrinthes qui le conduiront à l'air libre. Manque de bol, de nombreux ennemis peuplent ces souterrains. Et les portes sont fermées. Il faudra récupérer des étoiles, dispersées un peu partout, pour les ouvrir. Heureusement, certains objets sont disposés dans les niveaux pour vous aider. Ainsi, la bombe vous aidera à éliminer vos ennemis, les petites clefs à abaisser des ponts-levis ou désactiver un piège, les potions magiques vous rendront invincible un court instant et la tasse de café vous donnera une vie supplémentaire. Enfin, vous possédez une espèce de marteau piqueur qui permet de creuser des passages reliant des galeries.



A chaque serrure correspond une clef différente. Si vous ne voulez pas dormir sur le paillasson, il faudra vous équiper du bon trousseau.

AVIS *oui!*

SAM

Garfield Labyrinth sur Game Boy est un jeu de plates-formes drôlement sympathique. Vous débarquez dans un niveau et devez effectuer des recherches pour pouvoir en sortir et passer au suivant. Garfield est bien dessiné. La petite séquence d'intro aussi est parfaitement réalisée. La musique est attendrissante et colle parfaitement à l'ambiance. Garfield fait partie de ces jeux, désormais nombreux, qui sont tout à fait adaptés aux capacités de cette console. Il est donc le bienvenu. Un système de passwords vous permet de revenir au niveau où vous vous étiez arrêté. Alors, si vous aimez, foncez! Si vous débutez, Garfield Labyrinth vous conviendra d'autant mieux.

KEMCO/BANDAI FRANCE
PRIX: C
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	70%

Une courte intro animée vous présente brièvement ce que vous devrez faire dans les niveaux.

GRAPHISMES	85%

Les personnages de la bande dessinée, Garfield et les autres, sont fort bien pixellisés.

ANIMATION	70%

Tout à fait correcte. Ce n'est pourtant pas du grand spectacle.

MUSIQUE	86%

Plusieurs petits airs sympathiques et entraînants.

BRUITAGES	69%

Ils sont honorablement réalisés, mais n'ont rien de transcendant.

DUREE DE VIE	80%

Plusieurs niveaux assez marrants. Le jeu est amusant.

JOUABILITE	84%

Le personnage répond vraiment bien.

INTERET	**80%**

Un petit jeu pas mauvais dans son genre, mais qui ne renouvelle pas la logithèque de la Game Boy.

BATTLECORPS

MEGA CD REVIEW

Battlecorps est le tout dernier jeu de Core Design. Utilisant une nouvelle technique proche du mode 7 de la Super Nintendo, ce jeu va vous en faire voir de toutes les couleurs: à travers treize niveaux, zooms et rotations sont au rendez-vous. Ouvrez grand vos yeux, le spectacle va commencer.

Depuis quelque temps, alors que la guerre fait rage, de nouvelles armes très puissantes à base de réacteurs à super-fission, les Turbo-Breeder, ont causé de terribles dégâts. Ces réacteurs ultraperformants sont alimentés au Meridium, une source d'énergie découverte sur une planète éloignée de huit années-lumière de la Terre. Ce système astral, connu sous le nom de Mandlebrot, fut rapidement colonisé par une petite équipe de mineurs. Pour extraire le Meridium, ces derniers utilisaient le tout dernier modèle de robot minier: le Battlebot. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'au jour où Moses, l'ordinateur contrôlant la base minière, fut infesté par un virus envoyé par un saboteur d'une colonie voisine concurrente: la Bio-Mechanical Incorporated (appelée aussi BioMech). La bactérie eut comme effet de retourner les Battlebots contre les mineurs: ils les les emprisonnèrent au fond des cavernes et transformèrent Mandlebrot en une forteresse imprenable. L'ICM, comprenez la Corporation minière interplanétaire, décida alors d'envoyer sur Mandelbrot des robots bipodes, les Battlecorps, afin de rétablir l'ordre sur la planète... C'est alors que commence la plus grande et la plus destructrice des guerres: celle que l'on appelle la Corporate War. Vous seul pouvez ramener la paix dans cette partie de l'univers, faites vite!

AVIS *oui, mais...*

NIICO

Battlecorps est la bonne surprise du moment: le support CD propose de nombreux thèmes musicaux d'une très grande qualité (un par niveau) et qui collent parfaitement aux différents tableaux. Le type de visualisation est étonnant: on a vraiment l'impression de se trouver dans la tête du robot que l'on incarne. Les mouvements sont réalistes (si toutefois une telle machine pouvait exister) et fluides. Cependant, j'ai trouvé le jeu un peu répétitif: il faut avancer pas à pas, détruire les monstres à l'écran et surveiller continuellement son radar. Si, au début, cela peut amuser, le jeu devient par la suite lassant. Je pense que des passwords auraient pallié ce défaut. Dès l'instant où l'on en a marre, on aimerait pouvoir quitter la partie pour la reprendre le lendemain. Mais, dans la situation actuelle, il faut à chaque fois recommencer au premier monde... Duuuuur!

VOS PERSONNAGES

Les Battlecorps sont des robots d'un ancien modèle, conçus pour extraire le minerai mais aussi pour assurer la défense des infrastructures. Cependant, leur système d'armement est à la pointe du progrès. Il varie selon le personnage que vous allez choisir. Voici donc pour vous (et uniquement pour vous) les caractéristiques de ces robots.

• DIKA 'A' JANG, modèle Cyber 2061, mesure 6,5 pieds de hauteur pour un poids total de 106 kilos. Son âge n'est connu de personne. Cependant, nous savons de lui que sa force de frappe est impressionnante...

• BECKY OJO, modèle Cyber 2062, a 23 ans, mesure 5,9 pieds de hauteur pour un poids de 65 kilos. Becky est spécialement entraînée pour le kick-boxing. Ses mouvements sont rapides et ses programmes plus cruels que le cerveau d'un yakusa!

• JACK CUTTER, modèle Cyber 2059, est âgé de 26 ans, mesure 6,1 pieds de hauteur pour un poids de 88 kilos. Il a passé dix ans dans la Corporation, dont cinq en tant que Gunjok (une fraction spéciale des forces d'action spéciales).

Dans le premier monde, il faudra vous méfier des radars: ils sont protégés par de lourdes batteries!

A chaque fois que vous perdez une vie, vous voyez votre personnage disparaître dans un éclair éblouissant.

Le quatrième niveau se passe entièrement sous l'eau. Là encore, il faudra éviter et détruire les robots mécaniques.

CORE DESIGN/SEGA
PRIX: D
1 JOUEUR/SHOOT-THEM-UP

PRESENTATION	88%
Si l'écran-titre est franchement nul, le jeu en lui-même est une première dans les jeux vidéo.	
GRAPHISMES	85%
Ils sont assez différents selon les niveaux. Il faut se faire à une forte pixelisation de l'écran.	
ANIMATION	86%
Il n'y a pas de ralentissement, même quand l'écran déborde d'ennemis en tout genre.	
MUSIQUE	96%
Des thèmes musicaux vraiment en rapport avec les niveaux et d'une très grande qualité. Dément!	
BRUITAGES	87%
Ils sont de bonne qualité. Dans certains niveaux, d'excellents effets sonores se font entendre.	
DUREE DE VIE	86%
Je ne suis pas certain que vous puissiez arriver au terme des treize niveaux rapidement.	
JOUABILITE	80%
Une prise en main difficile. Une manette à six boutons est fortement conseillée!	
INTERET	**89%**
Battlecorps fait preuve d'innovation dans le système de visualisation, mais il devient à la longue répétitif.	

NES REVIEW

LES SCHTROUMPFS

Sautez du nénuphar pour grimper à la corde. Continuez à grimper après que vous aurez disparu de l'écran...

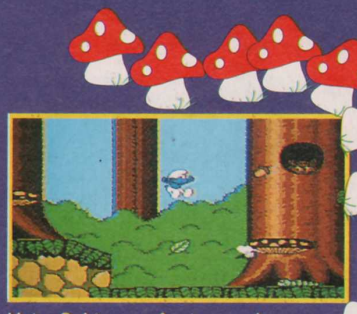
... et vous arriverez dans un tableau secret où vous pourrez gagner des points en cueillant des fruits et de la salsepareille (beurk!).

PASSAGES SECRETS

Comme tout jeu de plates-formes sur NES, Les Schtroumpfs regorge de tableaux secrets. Un des plus faciles à trouver est caché au début de l'acte 3 du premier niveau. Vous pourrez, selon les tableaux, récupérer des étoiles, des feuilles de salsepareille ou des grappes de raisin.

Cela faisait un peu plus d'un mois que j'avais laissé le monde des consoles de côté pour me consacrer entièrement à l'exploration de mon PC. Sorti de cette jungle digitale en trois dimensions, je ne savais même plus à quoi ressemblait un sprite! Heureusement, ma petite 8 bits était là pour me rappeler ce que vaut le plaisir de jouer à un bon vieux jeu de plates-formes. Infogrames s'est en effet décidé à sortir une version NES des Schtroumpfs. Le scénario est simple, à l'image de la série BD: l'affreux Gargamel a enlevé la Schtroumpfette et deux de ses petits copains. Vous incarnez le Schtroumpf costaud (logique: je vois mal le Schtroumpf gourmand s'attaquer à Gargamel à coups de rouleau à pâtisserie), et vous devez franchir les dangereux obstacles des cinq niveaux, chacun se décomposant en trois sous-niveaux. Certains de ces obstacles sont déjà connus des amateurs de l'œuvre du regretté Peyo: Schtroumpfs noirs, mouches tsé-tsé, le cracoucasse, Azraël, et j'en passe... Bien entendu, des petits bonus parsèment les niveaux. Par exemple, si vous réussissez à récupérer toutes les étoiles d'un niveau, vous aurez accès à un stage spécial. Vous devrez ainsi vous promener dans une bulle afin de récolter le maximum de bonus en un minimum de temps. Enfin, il est agréable de voir que les niveaux sont diversifés: contrôle classique du personnage, traversée d'une rivière sur un tronc d'arbre, ou encore descente d'une montagne à l'aide d'une luge...

Le boss du premier niveau: Azraël. Evitez ses coups de griffe et attendez qu'il se pose sur le nénuphar pour lui sauter dessus.



Votre Schtroumpf est aux prises avec une mouche tsé-tsé, un écureuil fou et une chenille enragée. Mais vous vous en sortirez, j'en suis sûr.

Séquence spéciale: la traversée de la rivière à tronc d'arbre. Essayez de récupérer un maximum de bonus.

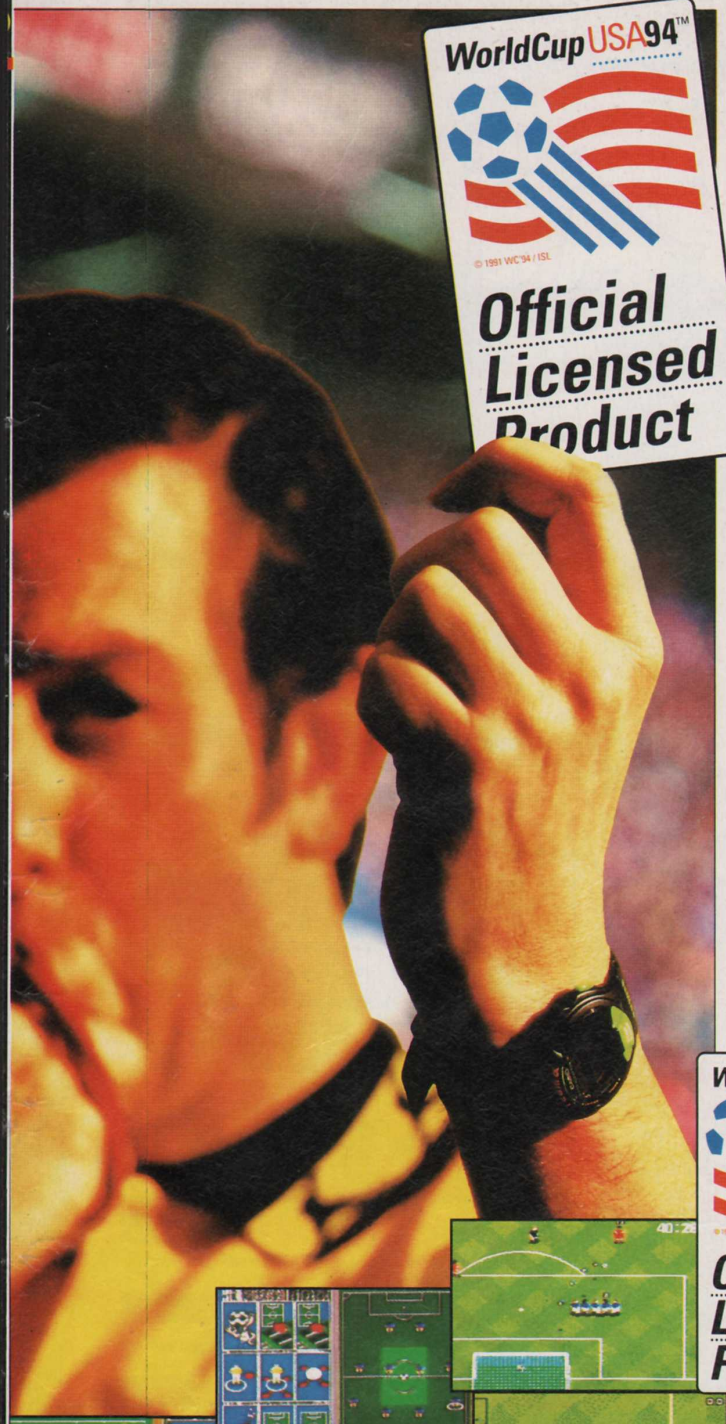
AVIS *oui!*

PETER

Bon, c'est clair, net et précis, Les Schtroumpfs n'est pas le jeu du siècle. Loin de là! Mais le fait de sortir un jeu sur NES en cette période de concurrence frénétique entre nouvelles consoles 16 et 32 bits est un exploit qui mérite bien un coup de chapeau. D'autant plus que la réalisation est plutôt réussie. Ne vous fiez pas à la simplicité du premier sous-niveau: vous serez vite confronté à des situations stressantes, qui vous feront recommencer le jeu plus d'une demi-douzaine de fois. La diversité des situations est appréciable: cela casse un peu l'habituelle linéarité des jeux de plates-formes. Cela permet en plus à Infogrames de reprendre quelques moments cultes de la BD. Pour conclure, je dirai que la bande-son est assez agréable, ce qui n'est pas le point fort de la plupart des jeux sur NES.

INFOGRAMES/NINTENDO
PRIX: C
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	59%
Page d'intro toute simple avec options toutes simples...	
GRAPHISMES	76%
Simples mais réussis. Il ne faut pas oublier qu'il s'agit des Schtroumpfs, et non d'Akira!	
ANIMATION	72%
Rien d'extraordinaire à signaler, sinon le fait que tout marche bien.	
MUSIQUE	86%
Les thèmes musicaux sont variés et bien réalisés. Ce n'est pas si courant sur NES.	
BRUITAGES	77%
Nombreux mais de médiocre qualité.	
DUREE DE VIE	81%
Comme d'habitude: pas mal de difficultés au début, mais avec de la persévérance...	
JOUABILITE	82%
Le personnage se contrôle bien, mais certaines phases, telle la montée à la corde, sont mal gérées.	
INTERET	**82%**
Les Schtroumpfs est plutôt sympa. Les amateurs de petits jeux de plates-formes s'amuseront.	



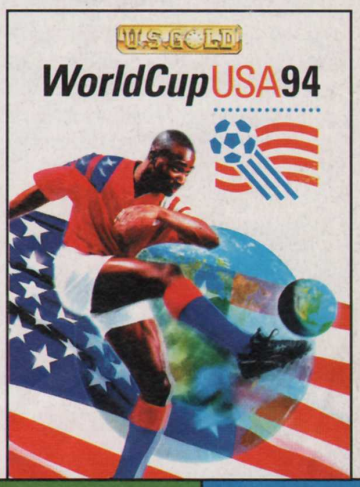
Le seul jeu de foot qui mérite

le label officiel "World Cup USA'94"

Vous seriez branché par une simulation de foot très RÉALISTE? Au contraire, vous préférez un jeu d'action bien animé pour vous marrer à plusieurs? Quels que soient votre style, vos goûts, et aussi ceux de vos amis, World Cup USA '94 est le jeu qui va le plus vous ÉCLATER, et-pour longtemps.

Grâce à un système d'options absolument génial qui permet aux débutants comme aux super-costauds de toujours trouver plaisir à jouer, World Cup USA '94 est à la fois un super-jeu d'action, une simulation très réaliste, et, un excellent jeu de STRATÉGIE

- MEGA-CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- AMIGA
- IBM PC
- CD-ROM



U.S.GOLD®

Disponible chez Auchan

Sortie mondiale le 3 Juin 1994

WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA-CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, GAME BOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

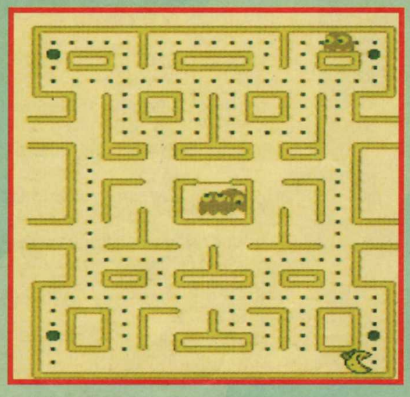
Ms PAC-MAN

Sorti en 1981 dans les salles d'arcade, Ms Pac-Man arrive tout chaud, tout frais sur Game Boy. Bandai, après le succès qu'a connu ce jeu, espère bien réaliser de nouveau un super big-bang.

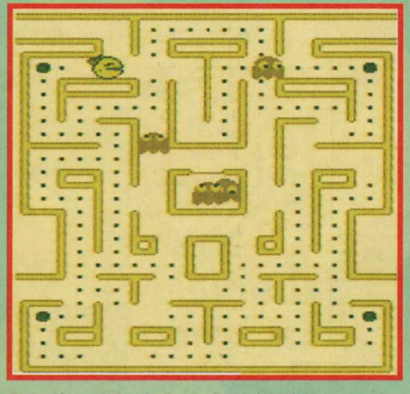
Comme tous les méga-hits de l'époque, Ms Pac-Man dispose d'un principe de jeu ultra-simple. Vous dirigez un petit être rond à travers différents labyrinthes. Son but: avaler toutes les pastilles qui traînent dans les couloirs sans se faire dévorer par les fantômes qui hantent le labyrinthe! Votre petit personnage dispose heureusement d'un moyen infaillible pour se débarrasser temporairement des vilains fantômes: aux quatre coins des différents tableaux se trouvent quatre grosses pastilles noires. Si Ms Pac-Man en avale une, les fantômes deviennent noirs durant quelques secondes, c'est-à-dire comestibles. Des fruits font de temps en temps leur apparition. Ms Pac-Man pourra ainsi se régaler avec des cerises, des fraises, des oranges, des pommes, des poires et, enfin, des bananes. Mais, en cette période estivale, est-il nécessaire de prendre des kilos superflus? Ms Pac-Man sur Game Boy est aussi bon et intéressant que la version originale sur borne d'arcade. Même les bruitages et la musique sont identiques! Amateurs de jeux de réflexion, cette cartouche est... à dévorer!

CLASSIC

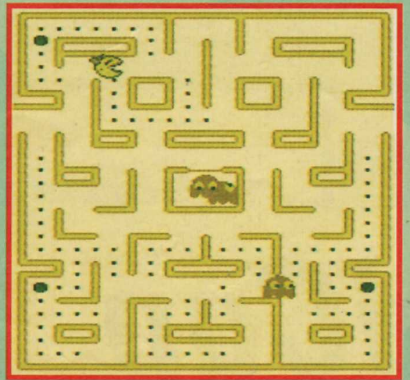
Frais, les fruits, frais!...



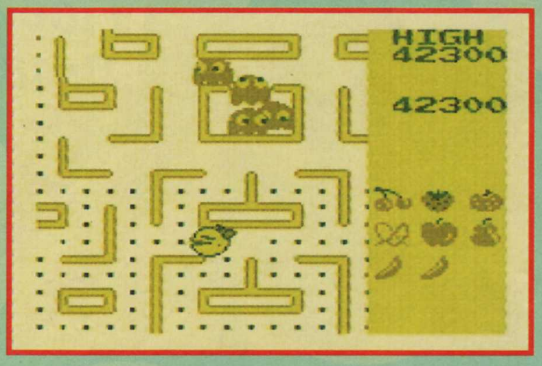
Voici le labyrinthe des deux premiers niveaux, celui de la cerise (100 points) et celui de la fraise (200 points).



Deuxième labyrinthe, sur trois tableaux: ceux de l'orange (500 points), du bretzel (700 points) et de la pomme (1 000 points).



Ce troisième labyrinthe est assez difficile: les murs y sont très nombreux et les fantômes rapides. Ici, vous mangerez des poires (2 000 points) et des bananes (5 000 points).



Voici une vue du jeu tel que vous le découvrirez sur votre GB.

BANDAI/NINTENDO
PRIX: C
1 JOUEUR/RÉFLEXION

PRESENTATION	78%
Un écran-titre sommaire, mais un scrolling d'écran bien pensé pour le jeu.	
GRAPHISMES	-
On ne peut parler de graphismes pour un jeu comme Ms Pac-Man. Ce n'est pas ce qui compte.	
ANIMATION	-
Même remarque que précédemment. Les sprites sont petits et bien animés. Pas de ralentissement.	
MUSIQUE	80%
Semblable à la version d'arcade. Peu variée, mais excellente.	
BRUITAGES	80%
Il y en a peu, mais ils sont de la même trempe que sur la version d'arcade!	
DUREE DE VIE	89%
La difficulté croissante du jeu fait que l'on n'a pas fini de jouer à Ms Pac-Man.	
JOUABILITE	90%
Il n'y a pas trente-six boutons pour jouer à Ms Pac-Man: le pad de contrôle, et c'est tout!	
INTERET	**92%**

Cette note peut sembler démesurée, mais le plaisir de jeu est incroyable! Ceux qui ne le connaissent pas se doivent d'essayer Ms Pac-Man.

AVIS *oui!*

NIIICO

Moi qui ai connu la version de Ms Pac-Man dans les salles d'arcade, je peux vous affirmer que cette version sur Game Boy est en tout point identique! Les graphismes, les bruitages et la musique sont exactement les mêmes qu'autrefois! Les programmeurs ont même pensé à intégrer les scènes d'animation qui interviennent entre les différents labyrinthes: ce sont de courts dessins animés vraiment amusants. Cette version est tout bonnement un méga-hit et un méga-jeu. De plus, la difficulté, croissant avec les niveaux, fait que l'on a perpétuellement envie de pousser le jeu toujours plus loin! Pensez à mémoriser la forme des différents tableaux, cela vous aidera à faire de gros scores!

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHE SUR :

- *MEGADRIVE , MEGA CD .*
- *NEO GEO ; NEC.*
- *SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO.*

REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

✆ RESERVEZ ET COMMANDEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU (1) 43.79.12.22

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

METRO : REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY

RER : NATION – BUS 46 - 86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30

✆ : (1) 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05

SUPER NES

SUPER STREET FIGHT.	599F	STUNT CAR / WILDTRAX	529F
SUPER METROID	499F	FATAL FURY 2 *"PROMO"*	449F
LORD OF THE RING	529F	LEGEND *"NEW"*	449F
OGRE BATTLE	529F	SUPER BOMBERMAN 2	449F
PIRATES DARK WATER	499F	SLAM MASTER	499F
SUPER GAMEBOY	499F	DRAGON *"NEW"*	499F
EA TENNIS *"NEW"*	499F	SUPERMAN *"NEW"*	499F

SUPER NINTENDO

FIFA SOCCER FR	399F	SCHTROUMPFS FR	449F
DRAGON BALL Z 3 FR	549F	HYPER V-BALL FR	449F
MEGAMAN X FR	499F	SMASH TENNIS	449F
WORLD CUP USA 94	499F	MYSTIC QUEST FR	449F
SECRET OF MANNA	499F	FATAL FURY 2 FR	499F
DRAGON *"NEW"*	499F	LIVRE DE LA JUNGLE	489F
UTOPIA FR	489F	SUPER PINBALL	449F

SUPER FAMICOM

RANMA 1/2 4 *"PROMO"*	499F	SUPER STREET FIGHT.	699F
YUYU HAKUSHO 2	649F	DRAGON BALL Z 3	499F
FATAL FURY SPECIAL	649F	WORLD HEROES 2	649F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR UNIV MD	129F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
SUPER NES US	890F
JOYPAD AUTOFIRE	129F
X-TERMINATOR 2	299F
QUINTUPLEUR SNIN	199F

3DO

3DO PAL	4290F
SPACE ACE	429F
FIFA SOCCER	429F
MIEGARACE	429F
PISTOLET	449F
ROAD RASH	429F
WHO SHOT JOHNNY ROCK	429F

SUP.NES / SUP.NIN

CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU	649F	CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU	790F
CONSOLE SNIN+1JOY	499F	CONSOLE SFAM+2 JOY	890F
CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU	549F	CONSOLE SNES+1 JOY	690F
STREET FIGHTER 2	99F	WORLD LEAGUE BASKET	199F
SUPER RTYPE	129F	PRINCE OF PERSIA	199F
F ZERO	149F	FATAL FURY	199F
PILOTWINGS	149F	STAR WARS	199F
EDF	149F	ASTERIX	249F
SIDERMAN & XMEN	149F	WORLD HEROES	249F
RIVAL TURF	149F	BATTLETOADS	249F
ANOTHER WORLD	149F	JIMMY CONNORS	249F
GHOULS AND GHOSTS	149F	BOB	249F
BLAZING SKIES	149F	STREET FIGHTER TURBO	249F
ROAD RUNNER	149F	ALADDIN	249F
ADDAM'S FAMILY	149F	BUBSY	249F
KICK OFF	149F	NIGEL MANSELL	249F
BATMAN	199F	MARIO ALL STARS	249F
MAGIC SWORD	199F	GOOF TROOP	249F
SUPER TENNIS	199F	MR NUTZ	249F
JURASSIC PARK	199F	NHLPA 93	249F
JAMES POND	199F	MARIO KART	249F
STARWING	199F	MAGICAL QUEST	249F
WING COMMANDER	199F	BOMBERMAN 93	299F
CONTRA 3	199F	COOL SPOT	299F
TORTUE NINJA	199F	DRAGON BALL Z	299F
ADVENTURE ISLAND	199F	F1 POLE POSITION	299F
DRAGON'SLAIR	199F	MECHWARRIOR	299F
SUPER ALESTE	199F	POCKY ET ROCKY	299F
UN SQUADRON	199F	INT TOUR TENNIS	299F
MORTAL KOMBAT	199F	RANMA 1/2 .2	299F
JOE ET MAC	199F	FLASKBACK	299F
HOME ALONE 2	199F	EMPIRE STRIKES BACK	349F
KING ARTHUR WORLD	199F	EQUINOX	349F
SUPER SWIV	199F	NHL PA 94	349F
JAMES BOND JR	199F	YOUNG MERLIN	349F
CASTLEVANIA 4	199F	TURTLES FIGHTERS	349F
FINAL FIGHT	199F	LOST VICKINGS	349F
POPULOUS	199F	SIM CITY	349F
HOOK	199F	SECRET OF MANNA	399F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z FR	499F	SUPER STREET FIGHT.	599F
DUNE 2 *"NEW"*	449F	THE LOST VICKINGS	429F
PETE SAMPRAS	449F	FATA FURY 2 US	499F
LAND STALKER FR	449F	VIRTUA RACING FR	649F
STREET OF RAGE 3	499F	JUNGLE BOOK	449F
NEW CASTLEVANIA	389F	DRAGON *"NEW"*	449F
WORLD CUP USA 94	449F	MR NUTZ FR *"NEW"*	429F

CONSOLES PORTABLES

WARIOLAND 3 GAMEBOY	249F	ALADDIN GAMEGEAR	269F
SCHTROUMPHS GAMEBOY	249F	WORLD CUP USA CUP GG	269F
ZELDA 3 GAMEBOY	249F	PETE SAMPRAS GG	269F

JEUX GAMEBOY ET GAMEGEAR D'OCCAZ A PARTIR DE 79F TEL.

NEO GEO

NEO GEO SEULE	1890F
ART OF FIGHTING 2	1390F
KARNOV'S REVENGE	1390F
SUPER SIDEKICKS 2	1290F
TOP HUNTER	1290F
WORLD HEROES JET	1290F

NEOGEO OCCAZ

N.GEO OCCAZ + 1 JEU	1790F
MAGICIAN LORD	299F
NAM 75	299F
CYBERLIP	299F
BLUES JOURNEY	349F
NINJA COMBAT	349F
BURNING FIGHT	399F
EIGHT MAN	449F
KING MONSTERS 2	499F
ART OF FIGHTING	499F
THREE COUNT BOUNT	499F
ROBOT ARMY	549F
MUTATION NATION	549F
TRASH RALLY	549F
WORLD HEROES 2	649F
FATAL FURY 2	649F
SENGOKU 2	649F
SUPER SIDE KICKS	699F
LAST RESORT	799F
VIEW POINT	899F
FATAL FURY SPECIAL	999F
SAMURAI SHODOWN	1099F

MEGADRIVE OCCAZ

STRIDER	99F
SPIDERMAN	99F
SHINOBI	99F
DECAPPATACK	99F
STREET OF RAGE	99F
FANTASIA	99F
WORLD CUP ITALIA	99F
CASTLE OF ILLUSION	129F
FATAL REWIND	129F
EUROPPEEN CLUB SOCCER	129F
CHUCK ROCK	129F
MERCS	129F
BATMAN	129F
TERMINATOR	149F
TAZMANIA	149F
DAVID ROBINSON	149F
THE IMMORTAL	149F
QUACKSHOT	149F
BACK TO THE FUTURE 3	149F
ROAD ROASH	149F
GOLDEN AXE 2	149F
SONIC 2	179F
STREET OF RAGE 2	199F
TINY TOON	199F
COOL SPOT	199F
JURASSIC PARK	199F
SUNSET RIDERS	199F
GUNSTAR HEROES	249F
ASTERIX	249F
ALLADIN	249F
FLASBACK	249F
MORTAL KOMBAT	249F
ECCO THE DOLPHIN	249F
STREET FIGHTER 2'	299F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	299F

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS :
EX: R-TYPE 1,2;TIGER ROAD; BOMBERMAN 93; SINBAD; TENNIS
CONSOLE DUO R ..... 2190F CONSOLE GT NEUVE 1290F

BON DE COMMANDE

À RETOURNER À : **POWER GAMES *31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS***

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL+30 F DE PORT / POUR CONSOLE 50F		

NOM : PRENOM : TEL :

ADRESSE : CP : VILLE:

PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE

CARTE BLEUE : N° DATE D'EXP: . ./ . .

RAJOUTER 50F POUR LES C-REMBOURSEMENT SIGNATURE :

C+34

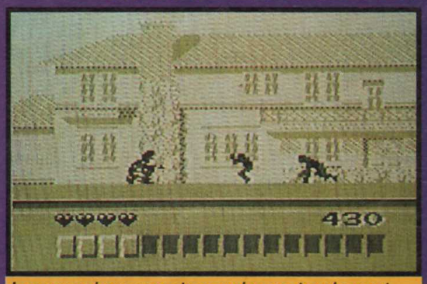
GAME BOY REVIEW

THE LAWNMOWER MAN

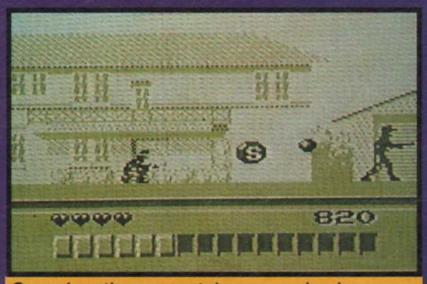
The Lawnmower Man, Le Cobaye en français, est un jeu adapté d'un film sorti il y a environ un an. Après une version sur Super Nintendo (testée dans Consoles+ n° 29), voici enfin la version sur Game Boy.

Le docteur Lawrence Angelo est un scientifique de renom. Depuis quelques années déjà, il travaille sur un projet ambitieux: la réalité virtuelle! Il étudie ses possibilités, mais aussi ses limites. Toutes ses recherches sont financées par une organisation gouvernementale appelée The Shop. Des personnes se réclamant de cette organisation viennent un jour trouver le docteur avec une étrange requête: que celui-ci oriente ses recherches du côté obscur de la réalité virtuelle, dans le but de créer une nouvelle "arme" à des fins militaires! Jusqu'à présent, le docteur Lawrence ne travaillait que sur des animaux. The Shop lui demande désormais d'expérimenter son invention sur un homme simple d'esprit, Jobe. Le flux d'énergie reçu par Jobe le rend terriblement mauvais, terriblement dangereux. Le seul moyen de retrouver le Jobe que vous connaissiez est de vous introduire dans la réalité virtuelle et de détruire le système qui le rend fou: le VSI! C'est ce que vous propose ce jeu sur Game Boy: parvenir à anéantir le VSI en passant par différentes phases de jeu. Bon courage, mes amis, car votre tâche ne sera pas aisée!

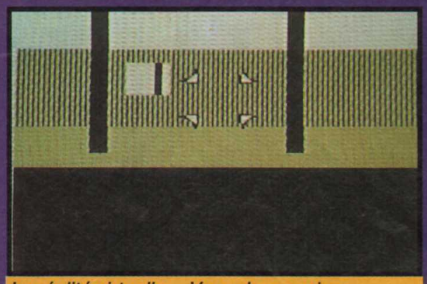
MONDE RÉEL ET MONDE VIRTUEL



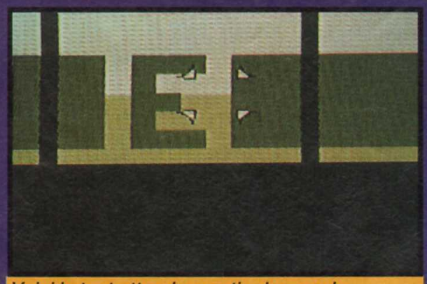
Les premiers monstres qui vous tomberont sur le poil sont des singes sauvages!



Quand on tire sur certains ennemis, des bonus apparaissent.

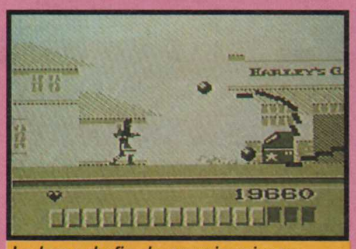


La réalité virtuelle... Vous devez suivre un itinéraire tracé par des piquets noirs. Restez au milieu et l'affaire est dans le sac!



Voici la tant attendue sortie du monde virtuel. Elle vous ramènera, à nouveau, dans le monde de la réalité.

The Lawnmower Man présente deux types de phase de jeu: le monde normal, c'est-à-dire un shoot'em up, et le monde de la réalité virtuelle. Dans cette dernière épreuve, il faudra éviter des obstacles afin d'atteindre la sortie du niveau. Pas facile, mais bien réalisé!



Le boss de fin de premier niveau n'est autre qu'une pompe à essence! Evitez ses bras articulés et tirez dans le tas!

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

The Lawnmower Man version Game Boy est un jeu assez intéressant. Cependant, certains points laissent à penser qu'il aurait pu être bien meilleur! Le sprite de votre personnage par exemple est vraiment ridicule: il ressemble plus à un spaghetti sur pattes (sans mauvais jeu de mots) qu'à un être humain! La gestion de ses déplacements est aléatoire: pour atteindre certaines plates-formes, il faudra vous placer au pixel près, sinon votre saut risque fort de ressembler à un beau plongeon sur du bitume! Heureusement, les phases de réalité virtuelle sont réussies: on a vraiment l'impression de voler au-dessus du sol et d'être dans un monde à part! Mais atteindre la sortie ne sera pas toujours chose aisée. Il est dommage que la difficulté du jeu soit trop élevée, car elle ne rebutera plus d'un!

SALES CURVE/SONY
PRIX: C
1 JOUEUR/SHOOT'EM UP

PRESENTATION	50%

Un zoom arrière sur l'écran-titre et... c'est tout! De qui se moque-t-on?

GRAPHISMES	74%

Les sprites sont bizarrement travaillés. Peut mieux faire!

ANIMATION	80%

Le jeu ne ralentit jamais, même dans les scènes de la réalité virtuelle. Pour la GB, c'est pas mal.

MUSIQUE	78%

Le thème principal du film a été repris, mais sans grande réussite. On s'en passerait volontiers!

BRUITAGES	80%

Ils sont assez réussis et nombreux dans l'ensemble.

DUREE DE VIE	80%

La difficulté du jeu, assez élevée, devrait en rebuter plus d'un. Quel dommage.

JOUABILITE	86%

Le personnage dirigé répond bien à nos exigences.

INTERET	**75%**

The Lawnmower Man est un shoot'em up d'un niveau assez correct. Mais sa difficulté pourra en effrayer plus d'un!

AXYOM

TOUS LES JEUX POUR CONSOLES ET MICROS LE SERVICE EN PLUS
TEL : 92 07 72 00

HITS - NEWS - IMPORTS - HITS - NEWS - IMPORTS - HITS - NEWS - IMPORTS - HITS - NEWS - HITS

GAGNEZ UN PC 486 DX50 +CD-ROM

Jeux-concours gratuit sans obligation d'achat

MEGADRIVE

VIRTUA RACING (VF)	439
DRAGON BALL Z 2	TEL
SUBTERRANIA	TEL
DUNE 2	369

SUPER FAMICOM

FX TRAX	TEL
RANMA 1/2 4	449
YU YU HAKUSHO	539
FIGHTERS STORY	539

SUPER NIN / NES

LE LIVRE DE LA JUNGLE	399
SUP. STREET FIGHTER 2	TEL
DRAGON BALL Z 3	TEL
DRAGON	TEL
PIRATES OF DARK WAT.	399
CHAOS ENGINE	TEL
FIFA	399
ROCK'N ROLL RACING	TEL
L'ECOLE DES CHAMPIONS	TEL
LES SCHTROUMPFS	TEL

La nouvelle console portable **SEGA CDX** (compatible CD audio, Jeux MD et MCD) EST DISPONIBLE

TÉLÉPHONEZ

TOP SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI TENNIS	399
BUGS BUNNY	399
CHAVEZ BOXING	369
CHOPLIFTER 3	379
CLAYMATES	399
CLAYFIGHTERS	439
DREAM TV	369
EMPIRE STRIKES BACK	399
EQUINOX	379
EYE OF THE BEHOLDER	469
FATAL FURY 2	499
KNIGHTS OF THE ROUND...	489
MEGAMAN SOCCER	399
MEGAMAN X	469
NBA JAM	399
NFL FOOTBALL	389
NHL STANLEY CUP	399
NINJA WARRIOR	469
PINBALL DREAMS	339
PLAYER MANAGER	499
PSG CHAMPIONS	419
R TYPE 3	399
SECRET OF MANA	549
SPACE ACE	349
SUPER GOAL 2	389
SUPER METROID	439
TIME SLIP	199
TMNT 5	399
TURN AND BURN	435
ULTIMATE FALSE PROPHET	479
YOUNG MERLIN	379
WORLD CUP SOCCER 94	399
WOLFENSTEIN 3D	379
DATEL ACT.PRO REPLAY 2	299
JOYSTICK ARCADE	199
MULTITAP 6 JOUEURS	199
X TERMINATOR 60HZ	259

GOODIES

T SHIRT DBZ	99
PACK DRAGON BALL (CAHIER+CALENDRIER+ CARTES POSTALES+POSTER+STICKERS)	80
RAMICARDS (10)	30
CD MUSICAL DBZ	139
FIGURINES DBZ (6)	299
CASSETTES VHS DBZ	TEL

RANMA 1/2 ET SAILOR MOON

POSTERS, FIGURINES, RAMICARDS ...TEL

TOP 3DO

DEMOLITION MAN	569
FIREBALL	559
INCREDIBLE MACHINE	399
MEGARACE	399
MICROCOSM	399
NIGHT TRAP	399
ORION OF ROAD	499
TOTAL ECLIPSE	429
SUPER WING COMMANDER	369
ROAD RASH	399
WHO SHOT JOHNNY ROCK	399
SHOCK WAVE	359
TENSUJIN	599
DOCTOR HAUSER	559
PISTOLET 3DO	399

INFO.PREVIEWS.PROMOS.NEWS TIPS.COMMANDES. 24/24 H

36 15

ALL GAMES*AXYOM

TOP SUPER FAMICOM

ACTRAISER 2 (DATEL 60HZ)	459
ART OF FIGHTING	379
BOMBERMAN 2	519
COTTON 100%	499
DRAGON QUEST 1/2	499
FATAL FURY 2	599
FINAL FANTASY 6	639
GOEMON FIGHT 2	499
JOE & MAC 3	489
LEGEND OF MYSTICAL	569
MARIO & WARIO	390
MARIO MOUSE	369
MUSCLE BOMBER	569
NINJA WARRIORS	519
PARODIUS	526
PATLABOR	459
POP TWIN BEE 2	479
PRO TENNIS TOUR	571
ROCKMAN SOCCER	479
ROMANCING SAGA 2	799
RUSHING BEAT SHURA	449
SAILOR MOON	599
SIDE POCKET	419
SOCCER KID	449
SONIC BLASTMAN2	400
SUPER BOMBERMAN 2	480
SUPER DUNKSHOOT	369
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	369
SUPER F1 CIRCUS 2	369
SUPER MARIO COLLECTION	784
SUPER MARIO KART	738
SUPER METROID	569
SUPER PINBALL	499
SUPER STAR WARS	339

TOP MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	399
BUBSY	369
DRAGON BALL Z 2 (ACTION)	TEL
DUNE 2	379
ETERNAL CHAMPION	459
LANDSTALKER	389
SONIC 3	299
STREET OF RAGE 3	399
VIRTUA RACING (VF)	439
WORLD CUP 94	399

TOP PROMOS (NEUFS)

SUPER NINTENDO

CALIFORNIA GAMES	199
CHUCK ROCK	199
D. FORCE	189
FLASHBACK	199
JAMES BOND JR	189
ANOTHER WORLD	189
AXELAY	189
BEST OF THE BEST	189
CHESS MASTER	199
EARTH DEFENSE FORCE	149
F1 ROCK-EXHAUST HEAT	199
LEMMINGS	189
MAGIC SWORD	189
PARODIUS	189
ROBOCOP 3	189
STREET FIGHTER 2	189
ACTRAISER	189
BLAZING SKIES	189
BLUES BROTHERS	189
FINAL FIGHT	189
KRUSTY'S FUN HOUSE	189
MECHWARRIOR	189
PRINCE OF PERSIA	189
SMASH TV	189
SUPER PROBOTECTOR	189
WING COMMANDER	199
BLAZE ON	149
HOOK	199
HYPER ZONE	189
SUPER R TYPE	189

MAIS AUSSI POUR
SEGA - 3DO
NEO GEO
NEC - CD 32
JAGUAR
GRAND CHOIX
TELEPHONEZ

92 07 72 00
DU LUNDI AU SAMEDI DE 11 À 19 heures

1er PRIX UN PC 486 (VALEUR 11 000 F)

2ème PRIX LA NOUVELLE CONSOLE PORTABLE SEGA CDX (VALEUR 3 000 F)

3ème PRIX 1 JEU AU CHOIX

QUESTION 1 :

QUEL EST LE NOM DE LA PLUS CÉLÈBRE VALLÉE DE L'INFORMATIQUE ?

A) JURASSIC VALLEY
B) SILICON VALLEY
C) DEATH VALLEY

QUESTION 2 :

OU SE TROUVE T ELLE ?

A) EN CALIFORNIE
B) AU TEXAS
C) EN FLORIDE

REGLEMENT

1) AXYOM organise un concours qui sera clos le 31 AOUT 1994 à minuit.
2) Celui-ci est ouvert à tous, excepté aux membres de l'organisateur AXYOM et leurs familles.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin. Celui-ci peut être original, recopié sur papier libre ou photocopié. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
4) Il n'est accepté qu'un seul bulletin par famille.
5) Aucune solution ne sera donnée par téléphone.
6) Le règlement du concours est disponible gratuitement sur simple demande à : AXYOM BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2.
7) Les bulletins de participation gagnants seront soumis à un tirage au sort qui déterminera l'attribution des lots.
8) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 1er OCTOBRE 1994.

LES PRIX SONT MODIFIABLES SANS PRÉAVIS / LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES PAR LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS

BON DE COMMANDE ET BULLETIN DE PARTICIPATION AU CONCOURS à envoyer à AXYOM - BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2

TITRES - précisez machine	PRIX
participation aux frais de port (consoles 60 F)	+30F
Total à payer =	F

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
CP ..... Ville .....
Tél .....
Ma console est une .....

CONCOURS AXYOM été '94
cochez la bonne réponse
QUESTION 1 : A B C
QUESTION 2 : A B C

Désirez vous recevoir gratuitement notre catalogue de produits. O N

LIVRAISON COLISSIMO

C+34

JE PAYE PAR : Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre ❑ Au facteur à réception (en rajoutant 40 F) ❑

PAIEMENT PAR Carte BLeue / Interbancaire N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_|_|_|

Signature obligatoire :

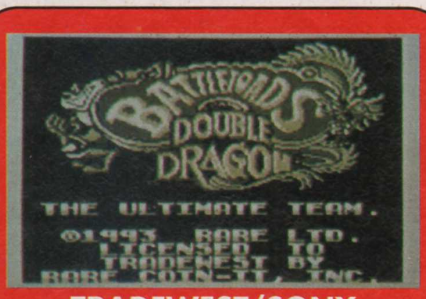
GAME BOY REVIEW

BATTLE TOADS
THE ULTIMATE TEAM
DOUBLE DRAGON

AVIS — oui!

SPY

Sans être un grand amateur de beat-them-all, je suis un fervent défenseur des Battletoads, qui ont su imposer un style novateur dans un genre qui en manque cruellement. Mais pourquoi coupler le fun et la variété des Battletoads à l'ennui caractéristique des Double Dragon, me suis-je demandé? Pour la variété ET la puissance, tout simplement (et aussi pour d'obscures raisons commerciales, mais ça...). Et le fait de mélanger les ennemis et les tableaux apporte un plus intéressant à ce jeu, au demeurant fort bien réalisé. Si vous n'aimez pas les Double Dragon, vous n'avez qu'à faire comme moi, et choisir d'incarner les Battletoads. Le tout passera comme une lettre à la poste, vous verrez... Vivement la version SNIN!



TRADEWEST/SONY
PRIX: C
1-2 JOUEURS/ACTION

PRESENTATION	75%

Chaque niveau est entrecoupé de séquences explicatives qui n'apprennent pas grand-chose!

GRAPHISMES	83%

Les niveaux et les ennemis sont tirés des deux épisodes. La taille des sprites est convenable.

ANIMATION	78%

Pas trop de ralentissements, mais des clignotements assez nombreux.

MUSIQUE	79%

On a déjà entendu mieux, mais elle est d'un bon niveau.

BRUITAGES	74%

Pas assez nombreux, et quelque peu "fadasses".

DUREE DE VIE	80%

On revient toujours à ce genre de jeu avec un bon copain. Dommage qu'il soit trop facile.

JOUABILITE	84%

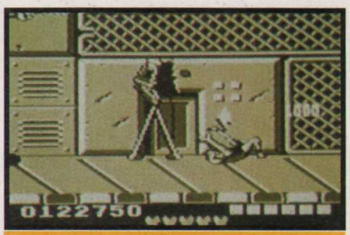
Chaque personnage bénéficie de coups spéciaux particuliers, dont la prise en main est très naturelle.

INTERET	**86%**

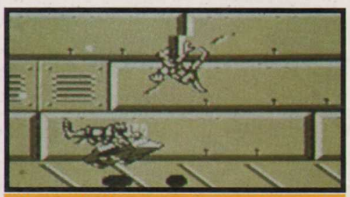
La variété et le fun des Battletoads, couplés à la puissance des double Dragon, ça vous dirait?

Beaucoup d'amateurs de beat-them-all connaissent bien Battletoads et Double Dragon. Mais les plus fanatiques d'entre eux pouvaient-ils imaginer que ces deux jeux allaient faire l'objet d'une fusion plus que surprenante?

Eh oui! les deux produits phare de Tradewest se voient enfin réunis pour le plus grand plaisir des amateurs de combat de rue. Au menu des festivités, on vous propose bien entendu d'incarner les différents protagonistes des deux séries (Billy et Jimmy pour Double Dragon, Rash Zits et Pimple pour Battletoads). Mais, surtout, vous aurez le plaisir d'évoluer dans des décors et d'affronter des ennemis issus des deux hits, composant un cocktail détonant. Vous retrouverez donc les punks sanguinaires des Double Dragon ainsi que la partie à moto-jet des Battletoads... La variété est donc à l'honneur. On notera également que chacun des combattants possède des coups spéciaux qui lui sont propres et que ces coups évoluent à chaque niveau traversé. Il ne vous reste donc plus qu'à comprendre comment les réaliser pour vous délecter des animations hilarantes qui parsèment le jeu... Nos trois crapauds en goguette n'ont rien perdu de leur charme.



Une planchette japonaise, ça s'appelle. On voit à peine les pieds du personnage en haut à gauche de l'écran.



La partie à moto-jet vous obligera à faire preuve d'adresse et de force: l'adresse pour éviter les obstacles, la force pour exploser les rôdeurs.

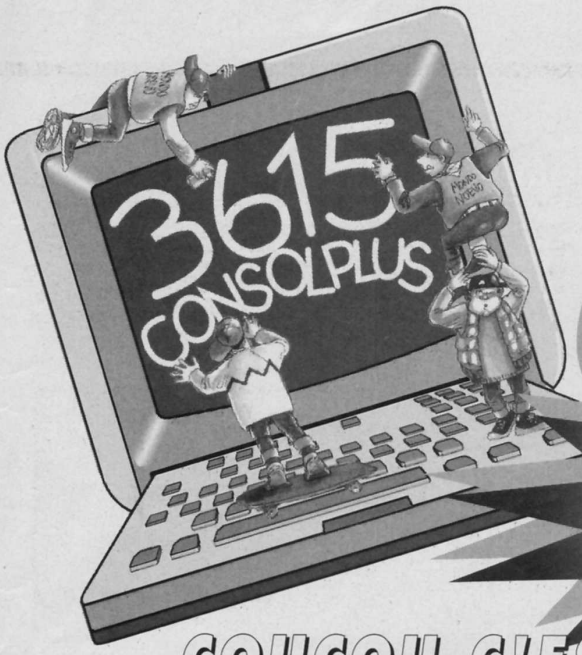
QUE DE CHOIX...

Demandez mes persôôôs! Ils sont bôôô, mes persôôôs. Allez madame, un petit effort... 250 francs seulement et vous repartez avec l'homme de votre vie. Ils sont bôôô...

Vous aurez tout loisir d'incarner les personnages de la série des Battletoads ou ceux de la saga des Double Dragon. Et le fait de pouvoir changer de personnage augmente d'autant la durée de vie.

Si mes souvenirs sont bons, le coup de coude sauté n'était pas une spécialité de Jimmy. Les Battletoads ont remis de l'ordre dans tout ça.

Mais ce coup de poing-là, je l'ai déjà vu quelque part! Chaque niveau vous permettra d'acquérir une technique différente.



3615 consol plus

Les frais de port ?
Quels frais de port ?
C'est offert !

On est les seuls !

COUCOU C'EST NOUS !

Le meilleur 3615 de la Console !

LES TRUCS & ASTUCES EN LIVE
LE CATALOGUE COMPLET DES JEUX

Connecte toi rapidos, c'est speed, c'est cool, c'est fun !!!

K7 VIDÉO DBZ (pal)
149 F

N° 1 : GARLIC J°	N° 6 : METAL KOURA
N° 2 : DOC WILLOW	N° 7 : RED RIBBON
N° 3 : THALES	N° 8 : BROLY STORY
N° 4 : NAMECK	N° 9 : BOJACK
N° 5 : KOURA	N° 10 : DOC EIGUI

Versions Originales

EXCLUSIF !
Pour les cassettes 7, 8, 9, 10
MANUEL TRADUIT EN FRAN ÇAIS
On est encore les seuls !!!

JEUX S. NINTENDO EURO ET US

ACTION REPLAY 2	349 F + 0F
KICK OFF 3	449 F + 0F
WORLD CUP 94	449 F + 0F
BOMBER MAN 2 (US)	469 F + 0F
ILLUSION OF GAIA (US)	479 F + 0F
BELLE ET LA BETE	479 F + 0F
FIGHTER HISTORY	489 F + 0F
LORD OF THE RING	499 F + 0F
SUPER STREET FIGHTER (US)	499 F + 0F
SOCCER SHOOT OUT (US)	499 F + 0F
DRAGON BALL Z 3 (V.F.)	539 F + 0F

+ DE 1000 AUTRES

JEUX MEGADRIVE

ACTION REPLAY 2	349 F + 0F
WORLD CUP 94	395 F + 0F
KICK OFF 3	395 F + 0F
OUT RUNNERS	395 F + 0F
STREET OF RAGE 3	429 F + 0F
REBEL ASSAULT (MDCD)	429 F + 0F
RISE OF THE DRAGON (MDCD)	429 F + 0F
SUPER STREET FIGHTER	499 F + 0F
DRAGON BALL Z 3 (V.F.)	549 F + 0F

+ DE 1000 AUTRES

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	100/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/200 F

JEUX 3 DO

ROAD RASH	375 F + 0F
SHOCK WAVE	395 F + 0F
MEGARACE	375 F + 0F
WHO SHOOT JOHNNY ROCK	375 F + 0F
PISTOLET	375 F + 0F

+TOUS LES AUTRES

JEUX NÉO-GÉO

WORLD HEROES JET	1390 F + 0F
SIDEKICK 2	1390 F + 0F
ART OF FIGHTING 2	1390 F + 0F
TOP HUNTER	1390 F + 0F

+ LES OCCASES

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

MEGADRIVE à partir de	399 F + 0F
SUPER NINTENDO à partir de	449 F + 0F
NEO GEO à partir de	1390 F + 0F
AMIGA CD 32 à partir de	1690 F + 0F

NOUVEAU ! toute la Japanimation :
Ramicards, goods, CDV, VHS
Mangas, Art Books ...

Elle est là, elle est enfin arrivée!
LA SUPER GAME BOY
459 F + 0F

MEGADRIVE II
+ 2 PADS
+ 5 JEUX ⇨ **989 F + 0F**

3 DO + 2 JEUX
CRASH'N BURN + J. MADDEN FOOTBALL
NTSC PAL ⇨ **3690 F + 0F**
PAL ⇨ **4290 F + 0F**

SUPER NINTENDO
+ S. FIGHTER II
+ ALADDIN ⇨ **890 F + 0F**
+ MANSELL ⇨ **890 F + 0F**
+ J. PARK ⇨ **890 F + 0F**
+ RANMA 1/2 ⇨ **890 F + 0F**

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F — **TOTAL**

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal |_|_|_|_|_|

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE |_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire fin |_|_|_|_|
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 34

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 06 04 - Fax : 93 20 97 03
Ce serveur est indépendant du service Minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

MASTER SYSTEM REVIEW

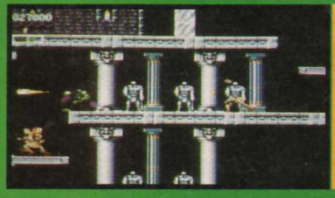
THE INCREDIBLE HULK

Vous noterez bien peu de changements par rapport à la version Megadrive: les monstres sont toujours aussi résistants, les tableaux sont très similaires. Seules la qualité graphique et la musique sont descendues d'un niveau. Revue de détail de la bébête verte aux vêtements déchirés...

Le parcours-combat dans lequel vous aurez le plaisir d'évoluer est intéressant à plus d'un titre. D'une part, les capacités de consoles comme la SMS et la GG sont très correctement exploitées. D'autre part, Hulk innove agréablement dans le genre du beat-them-all. Jugez-en par vous-même: vous trouverez dans ces versions cinq niveaux originaux qui vous permettront d'évoluer dans des mondes aux graphismes corrects, bourrés d'ennemis plus vicieux les uns que les autres. Vous rencontrerez des boss fidèles aux comics en vogue, et, surtout, votre personnage principal aura la possibilité d'utiliser des coups spéciaux aussi nombreux que fracassants. C'est grâce à ceux-ci que Hulk prend tout son intérêt, puisqu'ils vous permettent d'aborder les ennemis de manière complètement différente à chaque fois.

Plutôt que d'user de la force brute sur ce vilain volant, essayez de comprendre son système de déplacement. Les résultats ne se feront pas attendre.

Une fois votre périple sur Terre terminé, vous aurez l'honneur de déambuler sur une planète fort dangereuse.



Mieux vaut esquiver plutôt que se prendre de tels missiles en pleine tête.

Une fois votre jauge d'énergie "Hulk" réduite à néant, vous vous transformerez de nouveau en humain. Il ne vous reste plus qu'à prier, surtout face à un adversaire de cette trempe.

LA VERSION GAME GEAR

Les plans de jeu de la version Game Gear sont identiques à ceux de la version Master System. Toutefois, on remarquera que, comme à l'accoutumée, la version GG est plus rapide que la version SMS et qu'elle affiche des graphismes de meilleure qualité. Mais un beat-them-all sera toujours un beat-them-all, et les notes attribuées conviennent donc aux deux versions.

AVIS oui!

SPY

Non mais, vous avez vu ce type! Il frôle la tonne, il arbore un surplus de muscles dont il ne sait plus que faire, il court comme une gazelle et en plus il est vert. C'est pas possible, ça... Comment voulez-vous vous identifier à un personnage de cet acabit? Moi, je l'aime bien, Mario. Il est mimi avec sa salopette. Le géant vert, lui, il les déchire, les salopettes, à force de gonfler ses pectoraux... Mais ne nous égarons pas: il est quand même sympa, ce jeu proposé par US Gold, et tout à fait à la hauteur des 8 bits. Même si l'on a affaire à un beat-them-all linéaire et assez répétitif, on s'amuse, et c'est le principal. Et si l'on ajoute à ce plaisir de jeu une réalisation technique d'un bon niveau, on peut dire que c'est du bon boulot...

US GOLD/SEGA
PRIX: C
1 JOUEUR/BEAT'EM ALL

PRESENTATION	74%
GRAPHISMES	84%
ANIMATION	79%
MUSIQUE	73%
BRUITAGES	70%
DUREE DE VIE	78%
JOUABILITE	79%
INTERET	80%

Quelques écrans animés en guise de transition entre les niveaux. Rien de fantastique à signaler.

De nombreux clignotements mais une qualité graphique intéressante pour ces deux supports.

Les mouvements des personnages sont fluides et bien décomposés, et les scrollings sont de qualité.

On ne peut pas en demander trop à la SMS, ni même à la Game Gear.

Classiques et sans grande envergure.

Les habituels Continue infinis nuisent un peu à la durée de vie, mais le jeu est assez difficile.

Hulk dispose de très nombreux coups qui sont pour la plupart très faciles à exécuter.

Hulk renouvelle parfaitement le genre des beat-them-all sur SMS et GG, en proposant un jeu tout à fait dans l'ambiance des comics.

HARWEST GAMES

RCS LYON B 390 656 76
FAX : 78.77.94.10

TEL : 78 .01. 68. 57
IMPORT DIRECT U.S.A

SEGA - NINTENDO SONT DES MARQUES DÉPOSÉES

MEGADRIVE

Virtua Racing	531 F
Dragon Ball Z	497 F
Landstalker	395 F
NBA Showdown	410 F
Formula One	395 F
Flashback	410 F
Eternal Champion	454 F
Aero The Acrobat	362 F
Aladdin	403 F
Bulls vs Blazer	282 F
Championship Pool	390 F
Columns 3	396 F
Davis Cup Tennis	362 F
Dragon's Revenge	379 F
Dr Robotnik	342 F
Jurassik Park	382 F
Robocop vs Terminator	423 F
Rocket Knight	362 F
Shadow Run	403 F
Spiderman vs X Men	328 F
Startrek	410 F
T2 Judgement Day	349 F
Tecmo NBA Basket	443 F
Wimbledon Tennis	355 F
WWF Royal Rumble	406 F
Barbie	409 F
Green Dog	247 F
Waynes World	362 F
PGA European Golf	317 F
Column 3	368 F
Skitchin	362 F
Phantasy Star 4	497 F
Monster World 4	497 F
Family Feud	395 F
RBI 94	429 F

SUPER NINTENDO

PROMO
FIFA FOOTBALL
423 F

MEGADRIVE

PROMO
VIRTUAL RACING
531 F

CATALOGUE
30 F

SEGA CD

Wing Commander	409 F
Tomcat Alley	402 F
Rise of Dragon	389 F
Dark Wizard	402 F
My Paint	362 F
Mortal Kombat	362 F
CD Sonic	362 F
CD Final Fight	355 F
CD Jurassik Park	402 F

SUPER NINTENDO

Fifa Football	423 F
Equinox	395 F
Megaman X	450 F
Secret of Mana	468 F
Kings of Dragons	372 F
Megaman Soccer	457 F
Aladdin	450 F
Alien 3	417 F
Clayfighter	299 F
Clay Mates	403 F
Legend	403 F
Legend of Zelda	355 F
L'Empire C. Attack	457 F
Lufia	457 F
Mario All Stars	423 F

GAMEBOY

Alien 3	226 F
Top Gun	226 F
Batman Return of Joker	226 F
Mickey Mouse	267 F
Cool Spot	233 F
TMNT III Radical Rescue	267 F
Batman Animation	280 F
Robin Hood	240 F
Blue Brother	247 F
Dracula	267 F

SUPER NINTENDO

Mystical Legend	234 F
NHL Hockey 94	423 F
NHL Stanley Cup	382 F
Nigel Mansell	430 F
Rock'n Roll Racing	410 F
Side Pocket	410 F
Star Trek	470 F
Super Mario Kart	382 F
Turtles Fighter	450 F
Wizardy 5	457 F
Young Merlin	430 F
Barbie	442 F
Nigel Mansell's Racing	429 F
Tecmo NBA Basketball	456 F
Tmnt IV in Times	274 F
Mario's Missing	416 F
Mario's Time Machine	416 F
NHL 94	422 F
Zool	395 F
NBA Showdown	409 F
NBA Action	409 F
Goofy	402 F
Caesar's Palace	395 F
Super Metroid	429 F
Wheel of Fortune	402 F
Fatal Fury 2	456 F
Rocko's Modern Life	409 F
Joe & Mac 2	395 F
Bebe's Kid	389 F
Family Feud	395 F
RBI 94	422 F
World Class Soccer	409 F

BON DE COMMANDE À RETOURNER À :
HARWEST GAMES
B.P 30
69633 VÉNISSIEUX CEDEX

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....
.....

VILLE .....

CODE POSTAL ..... TEL .....

REGLEMENT :

( ) Chèque
( ) CCP
( ) Mandat

TITRES	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo	Port-Emballage	+20 F
	Total à payer	

UN TEE-SHIRT GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE

C+34

GAME GEAR REVIEW

GP RIDER

Tout à fait dans le genre de Hang On, GP Rider montre que les grosses cylindrées sont toujours à la mode.

Grosses cylindrées? Enormes cylindrées, devrais-je dire, car les trois bolides proposés dans GP Rider sont dotés de moteurs surpuissants. Chacune de ces motos possède des caractéristiques particulières. La première aura par exemple une bonne tenue de route, une autre sera plus rapide, tandis que la dernière aura une carène plus lourde et sera donc moins maniable. Essayez-les toutes, voyez laquelle vous est le plus agréable à conduire, et lancez-vous dans les quatre modes de jeu proposés... Tournoi, Grand Prix, Tour du monde... la diversité est à l'affiche dans GP Rider. Imaginez un peu: vous aurez le plaisir de parcourir les plus grands circuits mondiaux avec les concurrents les plus ardus. Et tout ça dans des décors incroyablement beaux, qui vous feront oublier l'inénarrable Hang On ou le récent Road Rash.

Les concurrents rencontrés sont particulièrement difficiles à rattraper. Essayez de vous retrouver en pole position et le problème disparaîtra.

Les jolis vols planés de ce genre sont monnaie courante. N'oubliez pas que vous pouvez freiner!

AVIS *oui!*

SPY

De ma vie je n'avais vu course de motos aussi belle sur Game Gear. Les décors ont fait l'objet d'un soin tout particulier, et tous vos trajets seront ponctués par des décors se rattachant au pays traversé. C'est tout bonnement hallucinant. De plus, le nombre de modes de jeu relance sans cesse l'intérêt du soft en proposant des niveaux de difficulté bien adaptés et des styles de conduite très variés. Bref, GP Rider est la simulation de course de motos par excellence. Il est rapide, beau, varié, intéressant... Qu'est-ce que vous voulez que je vous dise, après ça... sinon qu'il ne vous reste plus qu'à l'acheter!

DE LA VARIÉTÉ NAÎT L'INTÉRÊT...

En plus des multiples décors, vous pourrez vous délecter de modes de jeu assez complets qui relanceront sans cesse l'intérêt de GP Rider. Mais voyez plutôt...

Vous voici dans l'option Tour du monde. La barre en haut de l'écran représente votre évolution dans le niveau. Il ne vous reste que 19 secondes pour arriver à la prochaine étape.

Dans l'option Coupe du monde, la chute est généralement synonyme de perte de temps trop importante. N'hésitez pas à ralentir un maximum dans les virages vicieux.

Encore plus beau que sur les cartes postales que vous n'allez pas manquer de nous envoyer (non?), ce coucher de soleil vous fera rêver.

GP RIDER™

SEGA/SEGA FRANCE

PRIX: C

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE MOTOS

PRESENTATION	60%
Rien de bien fantastique à se mettre sous la dent.	
GRAPHISMES	87%
Les décors sont somptueux et les couleurs parfaitement choisies.	
ANIMATION	91%
Une telle impression de vitesse a été rarement égalée sur portable. Ahurissant!	
MUSIQUE	74%
Absente durant les courses, elle rythme toutefois bien les phases de transition.	
BRUITAGES	77%
Les vrombissements du moteur sont convaincants.	
DUREE DE VIE	84%
Quatre modes de jeu assez complets qui vous tiendront longtemps en haleine.	
JOUABILITE	87%
Le bolide se contrôle avec intelligence et délicatesse. Tout ce qu'il faut, quoi!	
INTERET	**91%**

Dans son genre, GP Rider est une réussite, laissant loin derrière Hang On sur ce même support.

CONSOLES+ ENQUÊTE ... SUR SES LECTEURS

L'enquête lancée au mois de septembre de l'année dernière nous a permis d'améliorer considérablement la qualité de CONSOLES+. Afin d'être encore plus près de toi et de mieux te servir (des croissants chauds au petit déj'), CONSOLES+ relance une nouvelle enquête sur ses lecteurs. Ta mission, si toutefois tu l'acceptes, consiste à répondre à ce questionnaire avant le 1er septembre 1994. Ne tarde pas, il en va de la vie des testeurs, de Ze Killer, de Bomboy, des escargots de Bourgogne, de la France, du monde entier, voire même de l'univers!

A / TOI ET LES JEUX VIDEO

A1 - Possèdes-tu ?

a) une console ❐
b) un micro ❐
c) les deux ☒

A2 - Quel matériel possèdes-tu et quel matériel souhaites-tu acquérir ?

	Je possède ▼	Je souhaite acquérir ▼
I -CONSOLES		
a) NES	❐	❐
b) SUPER NINTENDO SUPER NES SUPER FAMICOM	❐	❐
c) MASTER SYSTEM	❐	❐
d) MEGADRIVE	☒	❐
e) MEGADRIVE 32	❐	❐
f) MEGA CD	❐	☒
g) CORE GRAPHX	❐	❐
h) NEO GEO	❐	❐
i) LYNX	☒	❐
j) JAGUAR	❐	☒
k) 3 DO	❐	❐
l) CD-I	❐	❐
m) AMIGA CD 32	❐	❐
n) Autre, précise :		
II -MICROS		
o) MAC	❐	❐
p) PC	❐	☒
q) Lecteur CD-ROM	❐	❐

A3 - Quels types de jeu préfères-tu? (3 choix maximum)

a) Jeux d'aventures ☒
b) Simulation ❐
c) Action ☒
d) Réflexion ❐
e) Sport ❐
f) Shoot-them-up ❐
g) Plates-formes ☒
h) Beat-them-all ❐
i) Tir ❐
j) Auto-moto ❐

A4 - Combien de jeux possèdes-tu ?

a) De 1 à 5 ❐
b) De 6 à 10 ☒
c) De 11 à 20 ❐
d) De 21 à 50 ❐
e) Plus de 50 ❐

A5 - Combien de jeux achètes-tu par mois ?

1 jeu ☒ 2 jeux ❐ 3 jeux ❐ Plus de 3 jeux ❐

A6 - Entre tes achats et les cadeaux que tu reçois, quel budget mensuel est consacré à l'achat de jeux ?

	A / console	B / micro
a) 100 à 300 F	☒	☒
b) 301 à 500 F	☒	☒
c) 501 à 700 F	☒	❐
d) Plus de 700 F	❐	❐

A7 - Où achètes-tu habituellement tes jeux ?

a) Boutiques spécialisées ❐
b) FNAC, Virgin ❐
c) Hypermarchés ☒
d) VPC ❐
e) Rayons spécialisés grande distribution (type Conforama, Boulanger, Darty, etc.) ☒

A8 - Qu'est-ce qui te donne envie d' acheter un nouveau jeu ? (plusieurs réponses possibles)

a) Les tests dans les magazines spécialisés ☒
b) La publicité ☒
c) Les démos chez les revendeurs ❐
d) Les conseils d'un copain ☒
e) Les conseils d'un vendeur ❐
f) Les infos sur l'emballage du jeu ☒

B / TOI ET CONSOLES +

B1 - Habituellement, qu'est-ce qui te donne envie d'acheter un magazine (une réponse par ligne) ?

	OUI	NON
a) Je l'achète régulièrement (ou abonné)	❐	❐
b) Je l'ai vu chez un copain	❐	❐
c) Le nombre de pages à lire	❐	❐
d) La couverture	❐	❐
e) Les affichages	❐	❐
f) Les cadeaux offerts dans le magazine	❐	❐
g Les sujets à lire à l'intérieur	☒	❐

B2 - Tu as choisi CONSOLES +, tu le lis ...

a) Tous les mois ❐
b) 6 à 10 fois par an ❐
c) 3 à 5 fois par an ❐
d) 1 à 2 fois par an ☒
e) Moins souvent ❐

B3 - Souhaites-tu t'abonner à CONSOLES + ?

a) OUI ❐ b) NON ❐

B4 - En dehors de toi, combien de personnes lisent en général ton numéro de CONSOLES + ?

1 personne ❐ 2 ☒ 3 ❐ 4 ❐ 5 ❐
Plus de 5 personnes ❐

B5 - Quels autres magazines consoles ou micros lis-tu ?

a) Astucemania ❐
b) Banzzaï ❐
c) Génération 4 ☒
d) Génération PC ❐
e) Joypad ☒
f) Joystick ☒
g) Mega Force ❐
h) PC Player ❐
i) Player One ☒
j) Nintendo Player ❐
k) Super Power ❐
l) Supersonic ☒
m) CD Média ❐

CONSOLES + ENQUÊTE ... SUR SES LECTEURS

B / TOI ET CONSOLES + (suite)

B6 - Sois pur et dur, note sévèrement les magazines suivants (sur 100 %)

a) CONSOLES + ... 34 ..... %
b) PLAYER ONE ..... 33 ..... %
c) JOYPAD ..... 33 ..... %

B7 - L'avis des journalistes de CONSOLES + détermine-t-il ton achat ?

a) OUI ❐ b) NON ❐

B8 - Que penses-tu des tests de CONSOLES + ? (un seul choix par ligne)

a) Complets	❐	ou	Incomplets	❐
b) Fiables	❐	ou	Fantaisistes	❐
c) Sympas	❐	ou	Sévères	❐
d) Délirants	❐	ou	Ennuyeux	❐

B 9 - Quelles sont les consoles que tu ne possèdes pas, mais dont les tests t'intéressent ?

SEGA JAGUAR
.....
.....
.....
.....

B 10 - Quelles rubriques souhaites-tu voir développer ou diminuer? (plusieurs réponses possibles)

	A diminuer	A développer
a) Trombinoscope	❐	❐
b) Top Flop	❐	❐
c) Le Japon en direct	❐	❐
d) Work in progress	❐	❐
e) News	❐	❐
f) Previews	❐	❐
g) Tips	❐	❐
h) Reviews	❐	❐
i) Dossier thématique	❐	❐
j) Dossier (type CES)	❐	❐
k) Rubrique Arcade	❐	❐
l) Courrier	❐	❐
m) Speedy Gonzatest	❐	❐
n) Ze Killer	❐	❐
o) P.A.	❐	❐

B11 - Au sujet des cadeaux dans CONSOLES +, que préfères-tu ? [classe par préférence de 1 (ton préféré) à 7 (le moins sympa)]

a) Un guide de poche sur les jeux (tips)	(___)
b) Un pin's	(___)
c) Un poster	(___)
d) Un transfert à coller sur ton tee-Shirt	(___)
e) Un tatouage	(___)
f) Des stickers	(___)
g) Des mangas	(___)
h) Un booklet de plans de jeu	(___)

Si tu as des idées, donne-les nous : ..... une bijouterie

B 12 - Les mangas, tu en raffoles, ça on le sait. A cette occasion, qu'est-ce que tu aimerais voir chaque mois dans CONSOLES+ ?

a) Des news sur les mangas ❐
b) Une rubrique régulière sur les mangas ❐
c) Des publications de mangas ❐
d) Aucune rubrique spéciale sur les mangas ❐

B 13 - Serais-tu favorable à la parution de plans de jeu dans CONSOLES+ ?

a) Oui ❐ b) Non ❐

B 14 - Depuis que tu lis CONSOLES+, quelle a été la couverture qui t'a le plus séduit ?

.....

B 15 - D'après toi, mis à part le café sucré, qu'est-ce qui manque dans CONSOLES+ ?

.....
.....
.....
.....

C / ENTRE NOUS ... QUI ES-TU ?

C 1 - Tu es de sexe :

a) Masculin ❐ b) Féminin ❐

C 2 - Dans quel département vis-tu ?

Note les 2 premiers chiffres de ton code postal (____)

C 3 - Tu habites :

a) Une commune rurale ❐
b) Une ville de moins de 20 000 habitants ❐
c) Une ville de 20 000 à 100 000 habitants ❐
d) Une ville de plus de 100 000 habitants ❐
e) Paris ou sa banlieue ❐

C 4 - Tu es âgé de :

a) Moins de 8 ans	❐	f) De 21 à 24 ans	❐
b) De 9 à 11 ans	❐	g) De 25 à 34 ans	❐
c) De 12 à 14 ans	❐	h) De 35 à 49 ans	❐
d) De 15 à 17 ans	❐	f) De 50 à 64 ans	❐
e) De 18 à 20 ans	❐	f) De 65 ans et plus	❐

C 5 - Quelle est la profession de ton père ou de ta mère ?

a) Agriculteur ❐
b) Artisan, commerçant ❐
c) Profession libérale ❐
d) Cadre supérieur ❐
e) Profession intermédiare (cadre moyen, technicien) ❐
f) Employé ❐
g) Ouvrier ❐
h) Inactif ❐

C 6 - Exerces-tu un emploi ?

a) Oui ❐ b) Non ❐
Si oui, lequel ?.....

C 7 - Si tu n'exerces pas d'emploi, tu es :

a) Ecolier (école primaire) ❐
b) Collégien (de la 6e à la 3e) ❐
c) Lycéen (de la secondeà la terminale) ❐
d) Etudiant (au-delà de la terminale) ❐

C 8 - Mis à part les jeux vidéo et les sucettes à l'anis, qu'est-ce qui te passionne dans la vie ?

.....
.....
.....
.....

Nom..... Prémon.....
Adresse.....
.....
Code Postal..... Ville.....

Retourne-nous ton questionnaire à l'adresse suivante :
Enquête CONSOLES +
Service Publicité
75754 PARIS Cédex 15

Export Worldwide

JPF Import

Export tous pays

Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur ELECTRONIC ARTS
Importateur - Distributeur ATARI

Livraison CHRONOPOST en 24 H

(1) 46.24.33.19

Le Spécialiste 3D0 et JAGUAR

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pouur de plus amples renseignements.

Revendeurs Contactez Nous !

3DO Distributeur Panasonic 3DO

Version Française - Version NTSC
Livrée avec 2 jeux + 1 CD de démo

MAINTENANCE 3DO

NEW !

Une équipe de techniciens à votre service pour l'entretien et la réparation de vos 3DO.

ACCESSOIRES 3DO

Full Motion Vidéo
Lisez vos Vidéo CD 12cm sur votre 3DO.

Pistolet 3DO
Devenez un veritable tireur d'élite sur votre 3DO.

JOYSTICK 3DO
Enfin un Joystick sur votre 3DO

2ème manette
Jouez à plusieurs sur votre 3DO.

NOUVEAUTE JEUX 3DO

- Total eclipse
- Escape
- Pebble Golf
- Mad Dog II
- Stellar 7
- Night Trap
- John Madden
- Twisted
- Dragon's Lair
- Super Wing
- Sewer Shark
- Sherlock Holmes
- Who Shot J.Rock?
- Out of this Word
- Fireball
- Ultraman
- Microcosm
- Wacky Races
- Takeru RPG
- Doctor Hauser
- Tetsujin RPG
- Way of the Warrior
- Megarace
- Demolition Man
- Star Control II
- Cowboy Casino
- Pataank
- Gridders
- Jurassic Park
- Ball Z
- Orion off Road
- Road Rash
- Shock Wave
- Burning Soldier
- Pyramide
- Ghost Hunter
- Letter from past
- nbr jeux d'occaz

- Softs pour adultes

JAGUAR Version Française ATARI

Jeux

Checkered flag 2
Aliens vs Predator
Club Drive
Tempest 2000
Crescent Galaxy
Raiden
Dino dudes
Tiny Toons...

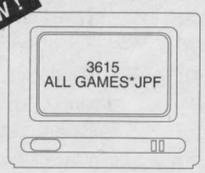
Accessoires

2ème manette
Modem

Version Française

NEW ! Modem pour jouer à distance par téléphone

NEW !



Nouveau Serveur Minitel

3615 ALL GAMES*JPF

Consultez, Commandez les dernières nouveautés en jeux et en consoles sur notre service minitel mis à votre disposision

Special Pack !
Pack Foot : John Madden + Manette
Pack Shoot : Pistolet+Who Shot Johnny Rock ?

Payez en 10 fois pour tout achat d'une Console.

Exemple : une console 3DO ver PAL prix TTC : 3990 FF

Vous payez 10 x 399,00 FF

avec un apport personnel de 341.14 FF. Montant total du crédit : 3648.85 FF.
Coût du Crédit : 341.14 FF. Coût total de l'achat à crédit : 4331.14 FF. TEG : 19.92% Hors assurances facultatives et sous réserve d'acceptation du dossier par Franfinance Crédit et dans la limite du découvert autorisé.

Livraison CHRONOPOST en 24 H

Commandes Express par Téléphone ou Fax

Livraison CHRONOPOST en 24 H

Réglement : Carte-Bleue - Mandat - Contre-Remboursement

Tel (1) 46 24 33 19

62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - Metro Sablons

Fax (1) 47 45 23 54

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Salut les p'tits gars, alors, en vacances? Vous en avez de la chance... Partir en vacances au bord de la mer, à la montagne ou à la campagne, pendant que moi, Bomboy, suis obligé de rester enfermé tout l'été à la rédaction à dépouiller votre (très) nombreux courrier! Ce n'est pas comme cela que je vais bronzer, moi! Mais enfin, il ne faut pas que je me plaigne: j'ai acheté des lampes UV pour pouvoir prendre des couleurs tout en travaillant à Consoles+. C'est pas génial, ça? En plus, je me suis aussi fait installer une grande baignoire (toutes proportions gardées) dans les toilettes du cinquième étage. Comme cela, j'ai vraiment l'impression d'être, moi aussi, en vacances. Mais c'est qu'il en a dans la tête, Bomboy! L'ennui, c'est que Trollie est constamment en train de s'y baigner et, avec tous les poils qu'il perd, la bonde d'évacuation de la baignoire se bouche à chaque bain qu'il prend. Il va falloir que je l'amène chez un coiffeur. Si jamais vous en connaissez un bon qui n'ait pas peur des trolls, faites-moi signe, O.K.? A part ce petit désagrément, je suis hyper content d'avoir reçu autant de réponses aux concours Photo-Montage et Timbre-Bomboy! Continuez à vous secouer les méninges, car ils ne sont pas encore terminés. Ce mois-ci, je ne vous parlerai ni de Spy, ni de Niiico et encore moins de Sam. Après le stage de commandos para qu'ils ont suivi le mois dernier, ils sont couverts de bleus et de bosses, et passent leur temps à l'infirmerie. Je leur avais bien dit que c'était une mauvaise idée, ce stage, mais enfin... la prochaine fois, ils sauront qu'un conseil de Bomboy vaut mieux que deux tu l'auras! Allez, assez discuté, passons immédiatement à votre courrier, fidèles lecteurs!

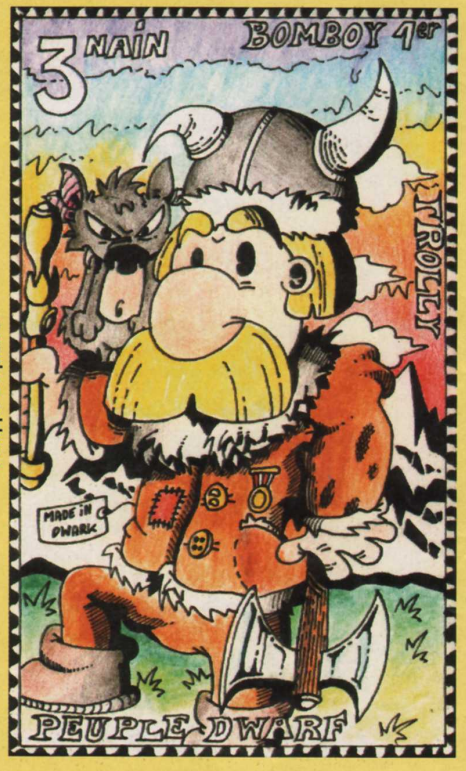
Bomboy, seul nain à partir en vacances au bord de la mer dans ses toilettes, à la montagne dans son lit superposé et à la campagne dans son pot de fleurs

Sandrine Barone

UNE LETTRE ANONYME NOUS EST PARVENUE, SON PROPRIÉTAIRE EST PRIÉ DE VENIR LA RÉCLAMER

Salut Bomboy, je vais t'écrire une lettre longue un peu courte.
1) Sortira-t-il un jour sur les écrans de télévision Dragon Ball Z en film? Si oui, quand? (Sinon, je pleure...)
2) Mon copain possède Dragon Ball Z 2 sur Super Famicom, et il ne sait pas lire le japonais (toi non plus, je pense). Il te supplie de ma part de nous faire un dossier entier sur les coups spéciaux. Il serait vraiment content. En plus, cela fait trois mois qu'il attend ce moment, et s'il faut qu'il attende le Consoles+ du mois prochain, il va vraiment être déçu, car je peux te dire qu'il n'est pas patient du tout!
3) Quel jeu aimes-tu le plus entre Dragon Ball Z 2 et Street Fighter II Turbo? (A mon avis, c'est DBZ 2...)
4) Passerez-vous quelques photos de DBZ 2 en version française?
5) Réponds-moi sincèrement: es-tu vraiment petit?
6) Quelles sont les différences entre DBZ 2 sur SNIN et DBZ 2 sur SFC?
7) Y aura-t-il un jour un NBA Jam 2 en salle d'arcade? Si oui, quand?
8) DBZ 2 sur Super Famicom est-il mieux que DBZ 2 sur Super Nintendo?
9) Quel magasin me conseilles-tu si je souhaite acheter DBZ 2 en version française au prix le plus bas?
Bon, je te laisse, et j'espère que tu publieras ma lettre!

X [Pas de signature.]



Philippe Delpierre

Alors, voilà que je reçois des lettres anonymes? On se croirait en plein polar américain des années cinquante: un nain, moi, Bomboy, reçoit une lettre anonyme et est retrouvé ligoté dans son appartement... Heureusement, j'ai un super-troll de garde à mes côtés (quand il ne prend pas de bain!). Je vais quand même répondre à cette lettre, en espérant que son auteur se reconnaîtra.
1) Je ne sais pas si un film de Dragon Ball Z verra le jour, mais pourquoi pas? Il y a bien un film de Street Fighter II qui va sortir au Japon! Avec le succès mondial de cette série, je ne serais pas étonné de voir, en premier lieu, sortir un grand dessin animé (comme "Akira"...). Affaire à suivre.
2) Mon p'tit gars, tu t'avances un peu vite. Je parle couramment le japonais, le chinois, le coréen, le suédois, le yougoslave et j'ai quelques notions de russe! Faire un dossier sur les coups spéciaux de DBZ 2? Ce n'est pas au programme pour l'instant, car, pour ce genre de questions, une personne très compétente se fera un plaisir de te répondre. Il te suffit de composer le 46 62 28 02 (précédé du 16 pour la province) le mercredi après-midi de 13 h 30 à 17 h 30 et le vendredi soir de 17 heures à 19 heures, Switch t'attend au bout du fil!

Cela devrait permettre à ton copain de ne pas perdre patience!
3) Je vais être franc avec toi: je préfère de loin Street Fighter II Turbo! Ses graphismes sont incomparables avec ceux de DBZ 2! Les coups spéciaux sont aussi très originaux. Mais tu sais, ce n'est pas parce que je préfère SF II turbo à DBZ 2 qu'il faut que tu penses comme moi. Tous les goûts sont dans la nature.
4) Oui, si tout va bien, on devrait passer une ou deux photos de DBZ 2 en version française dans la rubrique de mon ami mexicain Speedy Gonzatest. Ce type est tellement rapide qu'on ne le voit pratiquement jamais! Le temps d'entendre la porte s'ouvrir et le voilà déjà reparti!
5) Sincèrement, je suis bien plus petit qu'on veut bien le croire, c'est pour dire!
6) Les différences entre le DBZ 2 français et le DBZ 2 japonais sont minimes: mis à part les textes, qui ne sont plus les gribouillis incompréhensibles de la version SFC, je ne vois pas grand-chose de nouveau. Cependant, il probable que ceux qui possèdent une Super Famicom verront leur DBZ 2 japonais "tourner" plus rapidement que ceux qui feront fonctionner la version française sur une Super Nintendo (rapport à la différence de fréquence du courant électrique, qui permet aux microprocesseurs de la SFC des calculs légèrement plus rapides). Mais il n'y a pas de quoi être jaloux.
7) Je ne sais pas si je peux déjà vous le dire... Allez, si, puisque vous insistez! Il y aura en effet un NBA Jam 2 dans les salles d'arcade. Il est encore trop tôt pour annoncer une date de sortie précise, mais les programmeurs sont en train de bosser dessus. Nouveaux smashes, nouveaux joueurs et graphismes encore plus léchés sont annoncés. Bien entendu, des versions sur consoles (16 ET 32 bits, s'il vous plaît) verront aussi le jour. Vivement demain!
8) Non, je t'ai déjà en partie répondu dans la sixième réponse, DBZ 2 sur Super Nintendo et DBZ 2 sur Super Famicom seront strictement identiques pour ce qui concerne les graphismes et les bruitages.
9) Je ne peux pas te conseiller tel ou tel magasin. Le plus simple est de feuilleter ton Consoles+ et de téléphoner à chacune des boutiques qui annoncent le jeu DBZ 2. Il te suffit ensuite de choisir laquelle affiche le prix le plus intéressant. Ce n'est pas plus compliqué que cela.

Bomboy,
nain anonyme qui ne signe jamais les réponses des lettres du courrier des lecteurs.

TRUNK, C'EST UN NOM, ÇA?

Salut à toi, Bomboy. Ton mag est "super-extra-génial-sensas-dément"! C'est long, hein?
Bon, assez fait dans la dentelle, passons aux questions.
1) Je suis un dingue de DBZ 2 et je cherche désespérément ce jeu sans résultat! Où puis-je le trouver? J'habite dans la Drôme.
2) J'aimerais que tu me dises où trouver des posters de DBZ?
3) J'adore Ze Killer. Pourquoi ne pas mettre plus de daubes dans sa rubrique?
4) A quand Tiny Toon 2 sur Super Nintendo?
5) Est-il prévu un DBZ 3 sur la Super Nintendo?
6) J'ai entendu parler d'une Super Game Boy couleur. Est-ce vrai?
7) Est-ce que les Schtroumpfs vont valoir le coup sur Super Nintendo?
Je t'en supplie, publie ma lettre... depuis le temps que j'attends cela!

Trunk

Trunk (à mes souhaits), j'ai bien aimé ta lettre: tes questions sont certes un peu nombreuses, mais elles ont l'avantage d'être vraiment courtes. C'est de ce genre de courrier que je raffole. Court mais long, y'a qu'ça d'bon!
1) Tu habites la Drôme, ce n'est pas un drame! Le jeu est sorti officiellement en France durant le mois

CONSOLES+

JOUE & GAGNE AU 36 68 00 64

Si l'univers des jeux et consoles vidéo n'a pas de secret pour toi... ??? nous t'invitons à nous suivre dans le royaume intéractif des jeux vidéo.

36 68 : 2,19 F TTC/min.

Chaque semaine de nombreux cadeaux à gagner :

- *un Gameboy*
- *des jeux*
- *Aladdin Super Nintendo*
- *Jaguar XJ220 Méga CD*
- *Jurassic Park Gamegear...*

Pour jouer, c'est facile ! Allez, go ! Appelle vite :

le 36 68 00 64

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

de juin. Il est donc maintenant disponible dans chacune des boutiques qui fait de la vente par correspondance.
2) On trouve généralement les posters de DBZ dans les boutiques qui vendent des mangas japonais. Ces boutiques se trouvent généralement sur Paris et sa banlieue. Si jamais tu as l'occasion de venir dans la capitale durant les grandes vacances, c'est l'occasion de céder à la tentation! L'éventail de choix est immense, comme celui des prix! Prends ton temps, mon p'tit gars!
3) Tu sais, finalement, il n'y a pas tant de mauvais jeux qui sortent chaque mois. Il faut parfois remuer ciel et terre afin de trouver une bonne vieille daube infâme. Il y a aussi des périodes propices, généralement au mois de septembre et au moment des fêtes de fin d'année. On trouve les plus beaux spécimens (façon de parler, évidemment) à ces époques-là. On ne peut donc pas traiter plus de daubes qu'il n'en sort chaque mois. De toute façon, s'il venait à en pleuvoir plus qu'à l'habitude, Consoles+ et Ze Killer se feraient un plaisir de vous offrir davantage de place pour le massacre!
4) Si tu as lu attentivement le reportage sur le salon de l'ECTS paru dans Consoles+ n° 32, il est écrit qu'un nouveau Tiny Toon va sortir sur Super Nintendo. Dans cette nouvelle aventure des petits toons, on retouvera tous les personnages de la Warner dans différentes épreuves sportives.
5) Eh oui, le n° 2 arrive à peine en France que Dragon Ball Z 3 est déjà pratiquement terminé au Japon. Il devrait sortir au pays du Soleil-Levant aux alentours du mois de septembre ou d'octobre! On nous promet des graphismes et une bande-son encore plus aboutis que sur DBZ 2!
6) C'est exact. En fait, il ne s'agit pas vraiment d'une nouvelle Game Boy. Cette Game Boy couleur, appelée Super Game Boy, est un adaptateur qui se branche sur la Super Nintendo et qui accepte les cartouches de jeu Game Boy. Ainsi, tous les jeux qui sont sortis sur la Game Boy portable pourront se connecter à cet adaptateur miracle et tu auras le plaisir d'y jouer sur ton écran de télévision (si tu possèdes une Super Nintendo, bien évidemment). Les anciens jeux Game Boy afficheront quatre couleurs principales, tandis que les nouveaux jeux spécialement programmés pour la Super Game Boy pourront, eux, afficher environ cent trente teintes différentes parmi les deux cent cinquante-six que propose la Super Nintendo. C'est pas génial, ça? Si tu veux plus de renseignements sur cette Super Game Boy, reporte-toi vite au super-article de notre samouraï préféré, j'ai nommé notre incontournable Banana San, dans le n° 33 de Consoles+ (celui du mois de juin).
7) C'est simple, quand j'ai montré les photos du jeu à une de mes amies, elle ne voulait pas croire que c'était sur Super Nintendo. Elle pensait voir des photos du dessin animé! Ce jeu a vraiment des graphismes très réussis. On retrouve l'atmosphère de la bande dessinée. De plus, il est très difficile. Pour une fois, on ne le terminera pas en quelques heures!

Tronkboy,
savant mélange de
Bomboy et de Tronk
(espèce en voie de disparition)

Emmanuel Depecker

JULIEN AIME BOMBOY ET SA GAME BOY MAIS SA MAMAN AIME SA TÉLÉ

Salut Bomboy!
Mon nom, c'est julien et, comme toi, je suis petit. Un nain, quoi! Voici mes questions.
1) Ma mère ne veut pas m'acheter une console qu'on branche sur la télévision. Elle pense en effet que ça l'abîme. Est-ce vrai?
2) Comme je sais que tu aimes les lettres courtes, je vais te poser une dernière question: pourquoi n'y a-t-il pas plus de tests et aucun tip sur console portable comme la Game Boy et la Game Gear?
J'espère que tu auras le temps de répondre à mes questions. Merci d'avance, Bomboy!

Julien

Julien je suis content de parler, enfin, d'écrire devrais-je dire, à quelqu'un de petit. Je me sens déjà plus grand! Allez, allons vite rassurer ta jolie maman.
1) Ta maman a à la fois raison et tort. Je m'explique: il est vrai que certains jeux abîment l'écran de la télévision. Mais attention! il ne s'agit que des jeux dont l'image est fixe! En effet, quand une image est fixe, les électrons projetés sur ton écran le sont toujours au même endroit. Ainsi, à la longue, ils finissent par "user" celui-ci. Pour te donner une image, ils agissent un peu comme un fer chauffé à blanc que l'on applique sur la peau d'une vache ou d'un cheval! Ce genre de problème ne se pose pratiquement plus car, de nos jours, rares sont les jeux pour lesquels l'écran reste fixe! Je peux donc dire haut et fort à ta maman que sa télévision ne risque rien du tout. Elle peut dormir tranquille et t'offrir une console que tu brancheras sur la télévision du salon.

Michel Marssaud

2) Consoles+ a toujours eu pour politique de tester en priorité les meilleurs jeux du marché. Les jeux qui sortent actuellement ne méritent pas tous d'être testés, c'est pourquoi il n'y a pas tellement de tests de jeu sur consoles portables. Ce mois-ci, cependant, tu trouveras plusieurs tests sympa. Quant aux tips sur Game Boy et sur Game Gear, il n'est pas vraiment évident d'en trouver. Switch préfère passer un maximum d'astuces sur consoles 16 bits. Tu peux toujours lui téléphoner au 16 (1) 46 62 28 02 aux horaires et aux jours indiqués sur le sommaire. Avec un peu de chance, il t'expliquera pourquoi les astuces sur consoles portables ne sont pas le domaine de prédilection de sa rubrique.

Bomboy, nain très dangereux pour la télévision et les chevilles

4) Pourrais-tu répondre à ma lettre avant septembre afin que je sois prêt pour sa sortie?
5) Pourquoi Bomboy?
Merci d'avance et longue vie à Consoles+.

Foat

P.S.: Bien que je n'ai pas fait les compliments habituels, je n'en pense pas moins.
P.P.S.: Le test de Ze Killer de La Panthère rose m'a vraiment beaucoup plus!

Béatrice Gagnaire

C'est amusant comme nom, ça, Foat! Tu sais à quoi cela me fait penser? A une boisson américaine qui s'appelle un "float". Pour faire un "float", c'est très simple. Il suffit de prendre un verre de Coca-Cola et d'y ajouter une boule de glace à la vanille! Ça donne pas mal de bulles et la couleur finale du mélange devrait en dégoûter plus d'un. Mais, en fin de compte, le goût est beaucoup plus sympa que la couleur. Encore faut-il aimer le Coca et la glace à la vanille! Mais je m'égare, passons à tes questions, mon petit Float, heu, non, Foat, pardon.
1) L'intérêt d'acheter une cartouche de jeu alors que celui-ci est déjà disponible sur CD est nul! Cependant, il arrive que des versions CD et cartouche d'un jeu soient identiques, excepté les bruitages. Je pense précisément à Mortal Kombat sur Megadrive et Mega CD. Ces versions sont

FOAT, UN COPAIN À ALAIN PROST (M. "C'EST PAS MA FAUTE")

Salut Bomboy!
Je n'ai pas d'argent, mais j'ai l'intention d'acheter un Mega CD 2.
1) Quel est l'intérêt d'acheter une cartouche si le jeu sort plus tard sur CD?
2) Est-ce que Virtua Racing sortira sur Mega CD? Si oui, quelles seront les différences avec la version cartouche?
3) Flink m'a l'air très intéressant à première vue (256 couleurs sur un écran en mouvement...), mais est-il vraiment bien?

CONSOLES+
Fais tourner la roue magique et gagne :
Une console de jeux SUPER NINTENDO, un mega CD, une console de jeux NEO GÉO, un lot de 10 jeux vidéo LUDI GAMES...
NOUVEAU Alors, c'est parti, appelle vite le
36 68 05 20
pour jouer et pour connaître les news de tes jeux LUDI GAMES préférés
36 68 : 2,19 F TTC/min.

EN EXCLUSIVITÉ
LE 36 70 04 86
notre service
Spécial TIPS
Tu bloques dans un jeu, appelle vite ce service et...
- Ecoute nos tuyaux pour vaincre tes plus terribles ennemis...
- Pose tes questions à notre superjournaliste !
Tu as des tuyaux inédits, appelle vite le 36 70 04 86 et...
- Enregistre-les sur le service !
36 70 : 8,76 F + 2,19 F TTC/min.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

absolument pareilles, seuls l'intro et les bruitages étant différents! Alors, attendre pratiquement six mois pour avoir finalement un jeu semblable, c'est n'importe quoi! En revanche, des jeux comme Sonic CD ou Puggsy, déjà sur le marché, valaient que l'on patiente quelques mois, car les programmeurs ont réellement retravaillé ces nouvelles versions.
2) Je ne pense pas que Virtua Racing sorte un jour sur Mega CD. En effet, ce jeu nécessite l'utilisation d'une puce accélératrice appelée le SVP (Sega Virtua Processor). Jusqu'à preuve du contraire, il est très difficile de faire tenir une puce comme celle-ci sur un CD! Mais attention, avec l'arrivée de la nouvelle console 32 bits cet automne, Sega annonce déjà la sortie de Virtua Racing et de Virtua Fighters sur ces machines. C'est pas génial, ça?
3) Flink nous a été prêté pour quelques jours. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il est effectivement très, très beau et très jouable! De plus, les programmeurs y ont travaillé durant neuf mois, et ont consacré beaucoup de temps à le peaufiner. Je suis certain que, à sa sortie, au mois de septembre 1994, il sera encore mieux que ce que nous avions pu voir!
4) Tu vois, c'est chose faite: je réponds à ta lettre avant le mois de septembre. Tu peux te lancer dans l'achat de Flink pour ta Megadrive. Mais fais attention, le titre de ce jeu n'est pas encore définitif.
5) Pourquoi Bomboy? Non mais, qu'est-ce qui te prend de me poser une question comme celle-ci? Est-ce que je te demande pourquoi tu t'appelles Foat? Je m'appelle Bomboy car je suis bon et que je suis un garçon, na!

Bomboy le nain qui aime les "float" et qui le dit!

P.S.: Ze killer est vraiment touché de savoir que tu as apprécié sa critique sauvage de La Panthère rose. D'ailleurs, je crois qu'il est encore en train de s'acharner dessus. Quel homme, ce Ze Killer!

Xavier Aliot

RENAUD ET SON JAGUAR, CELA FAIT DEUX!

Cher Bomboy,

Toi le plus grand des petits nains, je tiens à te dire que Consoles+ est génial, giga, méga, super, hyper cool [NDBomboy, tu as oublié de dire qu'il était bien]. Voilà pour le bla-bla. Maintenant, mes questions!

1) Est-ce que le Jaguar d'importation est (ou sera) compatible avec les cartouches européennes?
2) Est-ce que le Jaguar est meilleur que la Saturn de Sega?
3) Combien vaut le Jaguar?
4) Quand sortira-t-il en France?
5) Peut-on être sûr de l'avenir du Jaguar?
6) Quels sont les prix des jeux à venir?
7) Quels éditeurs ont signé pour développer sur Jaguar?
8) Faut-il lui faire confiance?

Renaud, le jaguar des villes

P.S.: Je sais que tu reçois des montagnes de lettres, mais s'il te plaît, fait paraître la mienne!

Renaud – tiens, ce nom me rappelle vaguement un chanteur –, comment fais-tu pour me poser autant de questions? Compte bien les réponses afin d'être certain que je n'en ai oublié aucune!
1) Oui, je peux te l'affirmer, le Jaguar d'importation est compatible à 100% avec les cartouches européennes. Si jamais il te prenait l'envie d'acheter un Jaguar aux Etats-Unis, sache qu'il ne sera pas équipé d'une prise Péritel. Ainsi, si tu veux brancher un Jaguar américain sur une télévision française, tu trouveras dans Consoles+ n° 29 un article t'expliquant comment fabriquer une prise Péritel pour le Jaguar américain.
2) Etant donné que la Saturn de Sega n'est pas encore disponible, il est difficile de savoir si le Jaguar est meilleur ou non. D'après les chiffres annoncés par Sega, la Saturn serait capable de calculer 50 millions d'instructions par seconde. Le Jaguar, quant à lui, peut en calculer 55! De plus, le Jaguar est une console 64 bits, contre 32 pour la Saturn! Il semblerait donc que le Jaguar soit plus performant que la Saturn. Mais si tu veux en savoir plus sur ces deux bécanes, Spy a fait un super-dossier à leur propos dans CD+, le supplément spécial CD de Consoles+ n° 33. Je te conseille vivement de le lire!
3) Le prix généralement constaté est d'environ 2 400 francs.
4) Ça, c'est une très bonne question! C'est ce que l'on se demande depuis pratiquement six mois à la rédaction. De plus, la disparition d'Atari France laisse craindre le pire quant à sa date de sortie dans notre beau pays!
5) On ne peut être sûr de rien sur l'avenir de telle ou telle console! Si cela ne tenait qu'à moi, je prierais le ciel pour que tout le monde achète cette superbe bécane. Je la trouve vraiment géniale. Maintenant, reste à savoir si les petits Français vont l'adopter, mystère!
6) On parle de Wolfenstein 3D, Alien VS Predator, Flashback, Checkered Flag 2 (une course de voitures), Dino Dunes, ainsi que d'un jeu de baston dont le titre est encore incertain!
7) Sache que le nombre des éditeurs à avoir signé pour le Jaguar d'Atari se monterait à quatre-vingt-six pour le moment! Parmi les plus gros, citons, par exemple, Activision, Gremlin Graphics, Interplay, Microprose, Ocean, Sunsoft, Titus, US Gold ou encore Virgin Games! C'est pas génial, ça?

Bomboy, le nain de la rédaction

Bravo à Sandrine Barone pour son superbe timbre: elle gagne l'abonnement du mois. Prix spécial décerné à Philippe Delpierre: il recevra une surprise! Merci à tous et à toutes pour vos dessins. Les concours continuent.
(N'oubliez pas de signer vos œuvres)

LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS FRANÇAISES ET IMPORT

PAYEZ VOS JEUX NEUFS MOINS CHERS CHEZ HARD DISCOUNT SHOP.

HARD DISCOUNT SHOP

PROMOTION SPÉCIALE COUPE DU MONDE :

World Cup USA 94 Megadrive 395 F - World Cup USA 94 Super Nintendo 395 F
FIFA Football Megadrive 395 F - FIFA Football Super Nintendo 445 F

CERTAINS DE CES JEUX FONCTIONNENT AVEC UN ADAPTATEUR. RENSEIGNEZ-VOUS AU 93.95.80.40

SUPER-NINTENDO

– TOP 10 –

FIFA Football	445 F
World Cup usa 94	395 F
Super Street Fighter	645 F
Dragon Ball Z3	575 F
Wild Trax	595 F
Mystical Legend	345 F
NBA Jam	495 F
Rock'n Roll Racing	445 F
Secret of Mana	495 F
Fatal Fury 2	495 F

Aladdin	345 F
Alien 3	295 F
Bomberman	345 F
Cantona Football	395 F
Clayfighter	445 F
Clay Mates	345 F
Equinox	445 F
Flashback	395 F
F1 Pole Position	395 F
L'école des Champions	445 F
Legend	445 F
Legend of Zelda	375 F

LES PROMOS SPÉCIALES HDS

Robocop 3	145 F	Amazing Tennis	195 F
Magic Sword	175 F	Super Tennis	195 F
Addams Family	195 F	Jack Nicklaus Golf	175 F
Best of Best	195 F	Super R Type	145 F
Blues Brothers	195 F	Krusty's Fun House	195 F
Lemmings	195 F	Rival Turf	195 F
Mortal Kombat	195 F	Axelay	195 F
Prince of Persia	195 F	The Simpson's	195 F
Turtles Ninja 4	195 F	UN Squadron	195 F
Wing Commander	195 F	Spiderman vs X Men	195 F
Megaman Soccer	395 F	Streetfighter 2	195 F
Wizardry 5	395 F		

L'Empire C. Attack	495 F	Sim City	345 F
Lost Viking	395 F	Sky Blazer	345 F
Lufia	445 F	Super Mario Kart	385 F
Mario All Stars	345 F	Turn and Burn	445 F
Megaman X	445 F	Turtles Fighter	445 F
Mystical Legend	345 F	Winter Olympics	445 F
NBA Showdown	395 F	Wolfenstein	445 F
NHL Hockey 94	445 F	World Cup Striker	495 F
NHL Stanley Cup	395 F	Young Merlin	445 F
PSG Football	445 F		

INCROYABLE ! *L'AD 29 TURBO à* ***45 F*** *pour l'achat d'1 jeu et* ***GRATUIT*** *pour l'achat de 2 jeux*

CONTROL PAD SUPER 4	**75 F**	ACTION REPLAY PRO	**395 F**
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	**99 F**	CABLE D'EXTENSION MANETTE	**39 F**

N O U V E A U

JEUX CD 32

Body Blows	195 F
Chaos Engine	195 F
Dangerous Street	145 F
Disposable Hero	195 F
Elite 2	225 F
Gunship 2000	249 F
Heimdall 2	245 F
Labyrinthe of Time	195 F
Nick Faldo	195 F
Pinball Fantasies	245 F
Project X + F17	195 F
Total Carnage	195 F

JEUX 3DO

Cowboy Casino	369 F
Dead Hunt	369 F
Doctor Hauzer	569 F
Dragon's Lair	369 F
Escap. Monster Manor	369 F
Even More Incredible	369 F
John Madden Foot.	369 F
Mad Dog Mac Cree	369 F
Mega Race	369 F
Microcosm	369 F
Night Trap	369 F
Out of this World	369 F
Pebble Beach Golf	369 F
Real Pinball	369 F
Road Rash	369 F
Satanas et Diabolo	569 F
Sewer Shark	369 F
Space Shuttle	369 F
Stellar 7	369 F
Super Wing Command.	369 F
Takeru	569 F
The Horde	369 F
Toon Time	369 F
Total Eclipse	369 F
Twisted	369 F
Ultraman	569 F
Wing Commander	369 F

MEGADRIVE *Française*

– TOP 10 –

Pete Sampras	445 F
Dragon Ball Z	445 F
Virtua Racing	575 F
Super Street Fighter	545 F
World Cup USA 94	395 F
FIFA Football	395 F
Dune 2	395 F
PSG Football	345 F
NBA Jam	445 F
Sonic 3	495 F

Aladdin	395 F
Art of Fighting	395 F
Bulls vs Blazer	195 F
Castelvania	295 F
Championship Pool	395 F
Dr Robotnik	345 F
Ecco le Dauphin	345 F
Eternal Champion	495 F
Flashback	345 F
Formula One	345 F
Hyper Dunk	295 F
John Madden 94	395 F
Jungle Strike	345 F

LES PROMOS SPÉCIALES HDS

Cool Spot	175 F	Bubsy	175 F
Crue Ball	175 F	Fantastic Dizzy	145 F
Joe Montana 93	175 F	Gunship 2000	145 F
Kid Chameleon	145 F	Global Gladiator	175 F
LHX Attack Chop.	145 F	Batman Returns	175 F
Decapattack	125 F	Indy Last Crusade	175 F
Mickey et Donald	175 F	Grand Slam	175 F
Another World	175 F	Street of Rage	175 F
Shadow Dancer	175 F	NHL Hockey 93	175 F

Landstalker	445 F	Rocket Knight	345 F
Lethal Enforcer	495 F	Sonic Spinball	395 F
Lost Vikings	395 F	Spiderman vs X Men	195 F
NBA Showdown	395 F	Street Fighter 2	395 F
NHLPA Hockey 94	395 F	Subterrania	395 F
PGA Euro Tour	395 F	Turtles Fighter	395 F
Prince of Persia	395 F	Wimbledon Tennis	345 F
Robocop vs Terminator	295 F	Winter Olympics	395 F

MEGA KEY 1	**95 F**
MEGA KEY 2	**95 F**
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPON.	**45 F**
ACTION REPLAY PRO	**395 F**
CONTROL PAD PRO 4	**75 F**
CONTROL PAD 6 BOUTONS	**95 F**

MEGA CD

Dune	345 F	Mad Dog Mac Cree	395 F	Powermonger	395 F
Ecco	395 F	Mansion Hidden	295 F	Prize Fighter	395 F
F14 Tom Cat Alley	445 F	Microcosm	345 F	Silpheed	395 F
FIFA Soccer	395 F	Mortal Kombat	345 F	Sonic	395 F
Final Fight	345 F	NHLPA 94	395 F	Starwars	395 F
Ground Zero Texas	395 F	Night Trap	445 F	Thunderhawk	395 F
Lethal Enforcer	445 F	Out of this World	395 F	Wing Commander	395 F

ADAPTATEUR CDX PRO **295 F**

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandai Nintendo.
Megadrive et Gamegear sont des marques déposées de Sega.
Prix indiqués valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles.

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER : 93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

OUVERT DE 10h à 19h DU LUNDI AU SAMEDI

C+34

NOM ----------

PRENOM ----------

ADRESSE ----------

VILLE ----------

CODE POSTAL -------- TEL ----------

N° CLIENT ---------- | N° carte bleue : . . .

REGLEMENT :

- ☐ **Chèque Bancaire**
- ☐ **CCP**
- ☐ **Je préfère payer au facteur (+35F)**
- ☐ **Carte-bleue :**

Date d'expiration __/__

Signature :

TITRES 13 CONS +	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo	**Port-Emballage**	**+20 F**
	Total à payer	

SPEEDY GONZ

Andale, andale, los amigos!
Avec los vacances qui approchent, les nouveaux jeux à sortir se font vraiment nombreux. C'est simple, il y a tellement de nouveautés, que l'hombre A.H.L. m'a demandé de faire court et vite.
Vite, cela ne me pose pas de problème, car yé souis le testeur le plous rapide de l'ouest de la rédac'.
Court non plus: je suis à peine plus grand que le terrible Bomboy. Bronzez bien et à la rentrée, los cacahouètes!

3DO 68%

THEATRE WARS

Par ces temps de chômage, n'avez-vous jamais rêvé de devenir à la fois metteur en scène, éclairagiste, chef décorateur et ingénieur du son? Theatre Wars a du travail pour vous. Derrière les manettes de la régie, il vous faudra trouver un thème à la comédie musicale que vous allez créer: choix de la musique, des éclairages, des acteurs et des décors. Si tout va bien, vous vous en sortirez avec un max de brouzoufs dans les poches. Dans le cas contraire, c'est la porte qui vous attend! Theatre Wars est une simulation "théâtro-prise de tête" qui va vous lasser rapidement. C'est beau, mais saoulant!

3DO 82%

JURASSIC PARK

De toutes les adaptations du film que nous avions pu voir passer, la version sur 3DO est certainement la plus réussie. D'une part, elle fait montre de genres très différents à l'intérieur du même jeu (course, tir, aventures et action). D'autre part, elle propose une ambiance sonore irremplaçable. Ecoutez donc le raptor vous broyer les os et vous allez vite comprendre. Bref, si vous avez envie d'un jeu nouveau faisant tantôt appel à votre réflexion, tantôt à vos réflexes et si, de surcroît, vous êtes un amateur du film, vous apprécierez.

3DO 88%

DOCTOR HAUZER

Cela faisait bien longtemps que nous n'avions pas eu une telle surprise sur 3DO. 3D calculée en temps réel, ambiance sonore de qualité, aventure intelligente... Bref, nous sommes dans le domaine du très intéressant sur cette console. Certains détracteurs noteront que tout le jeu est en japonais, mais ne soyez pas rebuté par cet obstacle, si vous êtes un tantinet débrouillard, vous vous en sortirez assez rapidement.

ATEST

SUPER NES 81%

S.O.S.

Rares sont les jeux qui profitent pleinement des capacités de la Super NES. S.O.S. ne déroge pas à cette règle. Le jeu n'use et n'abuse que de la rotation (une partie seulement du mode 7): vous êtes bloqué à bord d'un navire qui coule et devez, en moins d'une heure, trouver la sortie. Tout comme le Titanic, le bâtiment va se retourner sur le dos et osciller de gauche à droite. Il faudra, à chaque vacillement, vous adapter à la situation et ne pas faire de faux pas! Très délicat, croyez-moi! S.O.S. est un jeu intéressant.

3DO 68%

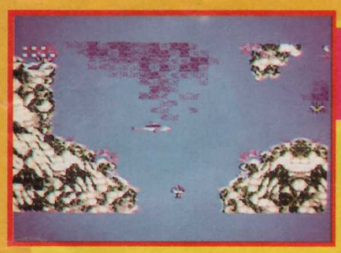
GHOST HUNTER SERIES

Dans la série "tout est en japonais et je commence à en avoir marre", Ghost Hunter Series est parfait. On ne saisit pas un traître mot à cette histoire et les manipulations à effectuer sont incompréhensibles. Si vous êtes fanatique de ce genre de jeu, peut-être pourriez-vous y trouver un quelconque intérêt, mais dans le cas contraire, vous risquez de patauger. Retournez-vous donc sur Doctor Hauzer, car, pour le prix que l'on vous demande (environ 600 balles), autant pouvoir s'en sortir un petit peu...

3DO 68%

WACKY RACES

Souvenez-vous, c'était il y a quelques années à la télévision, ils s'appelaient les Fous du volant. La folle équipe fait aujourd'hui son apparition sur 3DO. Ce jeu japonais met en scène tous les héros de cette amusante et célèbre série. Le but du jeu consiste à faire des paris sur le vainqueur. Une fois les jeux faits, il ne vous reste qu'à admirer le spectacle. On se retrouve alors avec des séquences du dessin animé. L'intérêt est vraiment limité, le joueur se contentant de choisir son gagnant. Un jeu beau et amusant, mais... très bof!



MASTER SYSTEM 88%

ECCO

Dans la droite ligne d'Ecco sur MD, Ecco sur SMS est un petit bijou de programmation. Voyez la vitesse des scrollings, entendez la qualité de la musique, et vous comprendrez aisément que la Master System est particulièrement bien exploitée. De plus, l'aventure que l'on vous propose de vivre est particulièrement attrayante: elle exploite un univers complètement nouveau, celui des mers et des dauphins. Un grand bol d'eau pure pour toute la famille.

MD 86%

HARD BALL 94

Hard Ball est certainement l'une des plus anciennes simulations de base-ball qui puissent exister. Je crois me souvenir de sa présence au milieu des années quatre-vingt sur mon Amstrad 664! Aujourd'hui, c'est au tour de la Megadrive d'accueillir ce must de la simulation de base-ball. Les mouvements des différents joueurs sont plutôt réalistes et la prise en main rapide. La composition des différentes équipes est d'actualité. Ainsi, vous aurez le plaisir de voir évoluer sous vos yeux vos joueurs favoris. Heu... il est où, Michael Jordan?

OBJECTIF GAMES

SUPER NINTENDO - MEGADRIVE - DUO
NEO GEO - 3DO - CD 32 - JAGUAR

29, RUE GAMBETTA 62000 ARRAS
TEL :21/23/46/43

SUPER NINTENDO	
Super Gameboy	Tél
Super SF 2	**549**
DBZ 3(jap)	449
DBZ 3(Fr)	**599**
NBA JAM	449
World cup 94	449
Sonic blastman 3	399
Cantona 2	499
PSG champions	**399**
Virtual soccer	449
Super Metroïd	449
Ranma 4 (jap)	499
Jungle book	499
Schtroumpfs	499
FIFA soccer	**449**

MEGADRIVE	
FIFA soccer	**399**
Super SF 2	**549**
DBZ 3(jap)	449
DBZ 3(Fr)	**549**
Landstalker	429
Pete Sampras	399
Virtua Racing	599
Art of fighting	399
NBA JAM	449
World cup 94	379
PSG champions	349
Shining force 2	399
Sonic 3	449
Aladdin	**299**
Jurassic Park	199

NEO GEO	
Console	2090
Samouraï	**1290**
Sidekicks 2	1290
Karnov	1290
Art of...2	**1290**
World jet	1290
FF special	1290

3DO	
Console	**3990**
Dr Hauser	649
Shock wave	**449**
Road rash	449
Johnny rock	399
CD SEX	**299**

MANGAS - COMICS US - GOODS

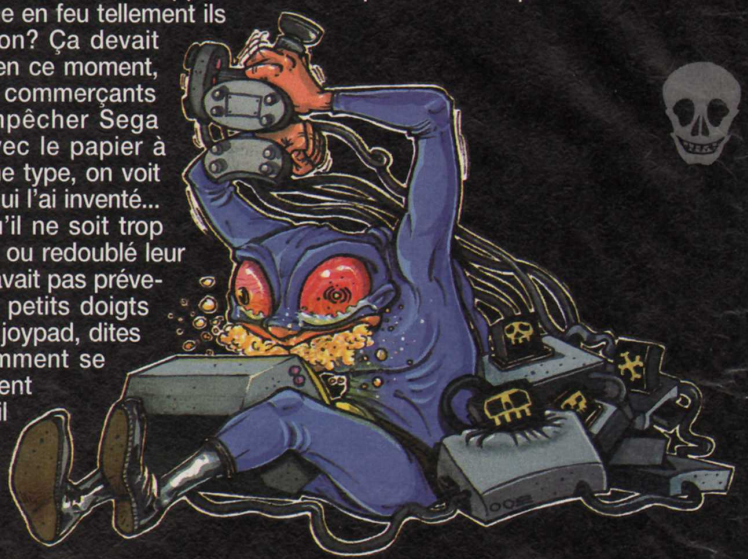
FILMS DBZ INEDITS (japonais) 12 films.....149
MANGAS DBZ, SAILORMOON, CITY HUNTER, RANMA, BASTARD, VIDEO GIRL AI.....39
CARTES DBZ, SF2, FF2, SAILORMOON.....5
POSTERS, CD MUSICAUX, FIGURINES..... Tél
COMICS US INEDITS : SPIDERMAN 2099, X MEN, GHOST RIDERS, WILD CATS..... Tél
CARTES PRESTIGES MARVEL UNIVERSE.. Tél

GENIAL ! UN T.SHIRT DRAGON BALL Z OFFERT POUR 600 F D'ACHAT

ZE KILLER: "LES JEUX VIDEO POURRISSENT NOTRE JEUNESSE!"

NOM: KILLER
PRENOM: ZE
PROFESSION: PILIER DE SALLE D'ARCADE

Consoleux, consoleuses, vous ne pouvez plus l'ignorer, vous êtes des veaux... Obsédés du pixel, allumés du scrolling, camés à la parallaxe, le jour où vous avez branché pour la première fois une console, vous auriez mieux fait de partir au Club Med, au moins vous seriez revenus bronzés. Moi qui suis né avec une manette vissée dans la dextre, j'ai quand même la chance d'avoir gardé assez de neurones pour piger que j'en ai plus lourd. Relevé dans un grand quotidien national (je ne donne pas le nom, il va y avoir des émeutes):
"Quelle génération future? Celle du Sida, de la drogue, de la délinquance et des jeux vidéo..." Et alors, ça vous étonne? Vous vous rappelez des deux petits British qui avaient failli cramer dans leur sweet home en feu tellement ils s'excitaient sur un jeu de baston? Ça devait chauffer! Vous ne savez pas qu'en ce moment, une pétition circule auprès des commerçants des Champs-Elysées pour empêcher Sega d'ouvrir une salle d'arcade. Avec le papier à signer, on vous montre une photo: devant une boîte du même type, on voit des... punks! O-reur! Jeux vidéo = dégénérés. C'est pas moi qui l'ai inventé... Alors, convaincus, bande d'épileptiques? Arrêtez, avant qu'il ne soit trop tard... Pour les ceusses qui ont raté leur bac, foiré leur BEPC ou redoublé leur maternelle, vous ne viendrez pas dire que tonton Ze ne vous avait pas prévenus: lâchez ce brûlot subversif qui tâche actuellement vos petits doigts potelés, sciez-vous la main s'il le faut pour arriver à lâcher le joypad, dites pardon à votre maman, et entamez sans plus tarder "Comment se désintoxiquer", qui devrait bientôt être distribué gratuitement dans les écoles et les bonnes charcuteries... Peut-être n'est-il pas encore trop tard. Et puis, sur ce, je vais me faire un petit Robotnik, tiens. Ça fait deux jours que j'y ai pas joué, et j'en ai la tremblote...



FIRE BALL
3DO

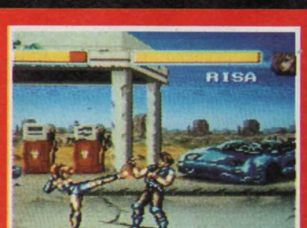
Les flippers sur console, pour moi, c'est limite. A la rigueur, je comprends qu'un cravateux s'en paie un petit, après une dure journée à faire des aller et retour entre la machine à café et le bureau de la secrétaire, dont le décolleté est à émouvoir Jean-Paul Gaultier, entre dix-sept heures quarante-cinq (départ du patron) et dix-huit heures (départ du cravateux). Mais si, en plus, le flipper ressemble à un flipper comme moi à Hélène (on commence à connaître son nom de baptême à celle-là), ça crispe un tantinet. Le jeu est beau (vraiment) et les graphismes sont léchés à tâcher de salive le bas de l'écran. Mais le déplacement de la boule est aussi réaliste que les flips sont dynamiques, c'est-à-dire pas du tout. Tip en exclu: lancez la boule, allez vous confectionner un steack tartare, revenez à votre télé: mais non, vous ne rêvez pas, la bouboule est toujours là, à se faire bêtement secouer les puces par les bumpers. Miraculeux, non?
Flippant, vraiment les boules.

PSG CHAMPIONS
ACCLAIM-MD

C'est pas beau de copier sur son voisin! C'est que ça commence fort: un présentateur apparaît, qui ressemble à celui d'Electronic Arts, qui a l'odeur de celui d'Electronic Arts, mais qui n'est pas signé Electronic Arts. En plus, notre homme a pas grand-chose à présenter: croyez-vous qu'il vous propose tout naturellement au moins quatre modes de jeu? Que nenni: vous vous contenterez d'un Tournoi et d'une Exhibition. Vous êtes certain de pouvoir choisir le temps, l'arbitre... Pas du tout: hors-jeu, faute, mi-temps, c'est déjà trop bon pour vous. A ce stade, je vous sens déjà un peu crispé, mais, poire comme vous êtes, vous vous consolez en vous disant qu'au moins huit formations de jeu sont proposées. Divisez par deux, grand naïf! Allez, on pardonne aux programmeurs, ils sont peut-être flemmards mais ils ne manquent pas d'humour: regardez un peu comme nos athlètes cavalent sur le gazon, tout courbés, comme s'ils étaient atteints de grippe intestinale. Des plaisantins, chez Acclaim. A réserver aux Boys de Boulogne, ça fera des vacances aux CRS.

THE LEGEND OF ZOKU
SFC-"TUTLEMI" (hi! hi!)

Zoku, Zoku, Z'aucune hésitation, non, non, non, ce jeu vaut pas un rond... Deux jeux en un, c'est bien plus malin, qu'ils disaient! A ma gauche, une superbe course de voitures où il s'agit de tourner en rond, passant d'un point à un autre sans qu'il soit utile de s'épuiser à choisir une direction parce que vous irez là où on vous le dit et basta, le tout dans un décor sobre, voire dépouillé, il n'y en aurait pas du tout qu'au moins on aurait rigolé. Bref, une splendeur. A ma droite, un jeu de baston avec gros méchants, d'une originalité décoiffante. A noter, une innovation carrément ébouriffante: pas de coups spéciaux à l'horizon. Il fallait oser... Pour 500 balles, vous pouvez donc faire "Tûûû, tûûû!" et puis "Poum, poum", dans la joie et la bonne humeur.
Au milieu, sur les bords, c'est vrai que ça crève un pneu.



TĒLĒ POCHE. C'EST DANS LES PETITS FORMATS QU'ON TROUVE LE PLUS D'INFORMATIONS.

Autre magazine télé

Télé Poche magazine

TĒLĒ POCHE. LE COMPACT MAGAZINE.

TELE MAGAZINE POCHE

petites annonces

CONSOLES +
11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Chef de Rubrique
Sami Souïbgui (Sam)

Rédacteurs
Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Niiico)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette
1re maquettiste : Christine Gourdal (2191)
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Loïc Berthelot (Peter), Odile Boetschi, Bomboy, Marc Lantelme, Moranigo Lemesle, Maxime Roure (Switch), Philippe Tilikète dit Fifi, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité
Nathalie Tessler (2204)
Fax : 46 62 25 81

Chefs de publicité
Stéphanie Bonnard (2201)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 352 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion
Frédérique Gasbarian (2161)
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier
Marie-Paule Weiss (2283)

Contrôleur de gestion
Patricia Faggiano (2415)

Responsable informatique éditoriale
Jérome Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)
Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication
Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Principal actionnaire : **Éditions mondiales SA.**
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 183 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel
Dépôt légal : 1er trimestre 1994
Photocomposition, montage : Euronumérique.
Photogravure : E.P.S., Novacop, Unipag Couverture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.

Ce numéro comporte un encart jeté abonnement, un pin's Dragon Ball Z et un booklet Wolfenstein.

VENTES

SUPER NINTENDO

Vds nbx jx Snin (DB 23, et C). Vds Néo-Géo + 2 jx px : 2 000 F. **Jérôme CORNOLLE, 150, rue Foch, 59400 Fontaine-Notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17**

Vds jx Snin : Zelda 3, Gn'ghosts SF2 + notice px : 200 F. **Kevin TREMBLET, rue des Alouettes, bât. : A, 21200 Beaune. Tél. : 80.24.65.94**

Vds Snin + 4 jx (Starwing, SF II...) tbe px : 1 200 F. **Louis-Guillaume KAN-LACAS, 32, rue de l'Aiguillerie, 34000 Montpellier. Tél. : 67.52.84.26**

Vds Snin + 12 jx + AD 29 + 2 man. px : 4 000 F à déb. **Christophe BONNAFOUS, 154, combe du Paysan, 46000 Cahors. Tél. : 65.35.49.07**

Vds jx Snin (ou éch.) pas cher Sfight II ; Super R-Type. **Pierrick MARCOUX, 3, place de l'Église, 07700 Bourg-Saint-Andéol. Tél. : 75.54.52.39**

Vds Chuck 150 F Alien 3 380 F, Zelda 240 F, Dble Drag. 200 F éch. King. **Dominique DE VIEILLEVILLE, 23, bd de Monbazillac, 24100 Bergerac. Tél. : 53.58.84.97**

Vds Snin + man. + MR Nutz, tbe px : 600 F. **Vincent KABORE, Cité St-Michel, av. Normandie-Niemen, « La Minhota », 84400 Apt. Tél. : 90.74.30.95**

Vds Snin + 5 jx (Mario Kart, Aleste...) + adapt. + 2 man. px : 2 000 F. **Wahid BENCHORBA, 2, rue Monge, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 49.85.94.68**

Vds Snin + 8 jx (Super Empire Strick Back, Populous) px : 1 400 F. **Frédéric MANSEN. Tél. : 88.67.86.74**

Vds jx Snes, SF2 Mario 4 F-Zéro... dès 150 F. **Olivier ETCHEBERS, Villa « Urbasa », 64220 Iroulegny. Tél. : 59.37.12.93**

Vds Snin + 2 man. + 6 jx : Eric Cantona, Cool Spot, etc... px : 2 000 F. **Thomas PALAYSI, 7, lot Domaine des Aigueillères, 34980 Montferrier. Tél. : 67.59.87.56**

Vds : jx Snes (Wolfenstein, SF2 T, Lufia etc.). **Thierry SUREAU, 6, bd Ernest Giroult, 91290 Arpajon. Tél. : (16-1) 60.83.07.11**

Vds jx Snes + jx Nes + Nes + jx GB et GG. **Anthony MOHEDANO, 65, rue de Lorraine, 57800 Freyming-Memebach. Tél. : 87.04.77.12**

Vds jx Snin de 150 à 350 F (Aladdin, DB2, SF2T...). **Mathieu MONTAIGNE, impasse de Nœud, 60250 Mouy. Tél. : 44.26.25.95**

Vds Snin + Zelda + Mickey + Mario 4 + adapt. px : 900 F. **Arnaud DUTANT, 3, rte de Margaux, 33480 Avensan. Tél. : 56.58.71.72**

Vds sur Snin : SF2T, Jimmy CT Tecmo, Super Nba, Cantona. **Julien SEBRIEN, 5, av. de la Belle Gabrielle, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.02.14**

Vds jx Snin, Simcity : 250 F, PGA Tour : 270 F, Zombies px : 290 F. **Armel LE BOURDON, 13, av. Victor Hugo, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.86.19 (ap. 19 h)**

Vds Snin + S. Fighter 2 + S-Probotector px : 850 F vds S-Wing. **Nicolas PIERRE, 37, rue de la Tournade, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.31.14.46**

Vds Snin + 7 jx + 3 man. + be px : 1 700 F. **Clément SIMON, 89, rue Henri Barbusse, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.87.25**

Vds ou éch. jx sur Snin. **Jérôme ROUAUD, 1, rue de Genève, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 48.93.74.51**

Vds Streets of Rage 3 sur MD px : 300 F. **Sébastien RACINE, 2, rue du Bois des Vignes, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.12.16**

Vds Snin + 8 jx + 2 Pads + 2 adapt. px : 1 500 F. **Georges GONCALVES, 56, rte de la Lechère, 38230 Charvieu. Tél. : 78.32.66.27**

Vds jx Snes R & Racing Act 2, Nhlcup, Zombies, Flashback, etc. **Nicolas PAGNIER, Central Parc, Saturne, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.55.81.79**

Vds Snin Mario Kart, Top Gear Zelda 3 : 250 F, Super Soccer px : 200 F. **David MAQUESTIAU, 27, rue de la Liberté, 68300 Village-Neuf.**

Vds jx Snin : T. Toonus px : 200 F, MR Nutz px : 250 F AD 29 : 50 F ou 450 F tout. **Pierre BONARD, 1, rue des Peupliers, 56400 Le Bono. Tél. : 97.57.91.36**

Vds Snes Aladdin, Another World, Flashback, Lamborghini, Ranma 1/2 2, de 250 à 350 F. **Thomas DOMINIECKI, 3, rue Bernard de Jussieu, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.03.35**

Vds Snes + 6 jx (Star W ; A. World ; Ranma 1/2) + 2 Joys px : 1 400 F. **Denis CAROTI, 5, bd des Bruyères, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.67.99**

Vds nbx jx Snes (F. Fantasia, 2,7e Saga, Stars Wars...). **Yannick FAVRE, 6 A, rue du Lans, 38080 L'Isle-d'Abeau. Tél. : 74.27.11.92**

Vds ou éch. sur SN Flashback, Seven Saga, Sim City... 275 F. **Christophe HALVICK, 64, rue des Quelles, 67130 Albet. Tél. : 88.47.18.46**

Vds Astérix V.F. sur Snes px : 250 F. **Damien VIMPERE, 15, allée Jacques Brel, 33600 Pessac. Tél. : 56.46.04.06**

Vds jx SN neufs : Mortal KB, Populus Lamborghini, SF 2, etc... px : 180 à 320 F. **Franck KUZNIK, 122, rue Royale, 59800 Lille. Tél. : 20.55.88.79 (17 h à 19 h)**

Vds Top Gear sur Snin + boîte + not. + Tips px : 250 F. **Julien JODRY, 34, impasse des Jacinthes, 25200 Grand-Charmont. Tél. : 81.94.32.93**

Vds ou éch. jx sur Snin de 200 à 300 F. **Philippe BEAUJARD, 4, rue Louis Paget, 39400 Morez. Tél. : 84.33.03.56**

Vds jx Snin : Techbasket Lemmings, Mario Paint, World, S. Tennis, Super Soccer. **J.-Matthieu SCHAFFHAUSER, 3, rue Espinasse, 31000 Toulouse. Tél. : 62.26.42.95**

Vds jx Snin et Snes 150 à 200 F et jx Nec 100 à 150 F. **Alexis COUTURIER, 1, rue Victor de Laprade, 42110 Feurs. Tél. : 77.26.38.09**

Vds jx Snes Starwing SF 2 Til Nutz Super Air Diver 1 000 F. **Raphaël BUQUET, Le Clos, Saint-Marc, 83330 Le Beausset. Tél. : 94.90.47.85**

Vds 13 jx SM (GMG, Aladdin, Starwing, Flashback) 150 à 300 F. **Alban CHEVALLIER, La Prazerie, 41360 Lunay. Tél. : 54.72.04.48**

Vds éch. jx : Mario Coll. Tiny Toon Ranma... ctre NBA Jam... **Fabrice LHERMENIER, 45, bd des Strasbourg, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.50.12**

Vds Snin + 2 jx + 2 man. + adapt. px : 900 F. **Emmanuelle MESSINESE, 7, rue Rechossière, 304, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.91.74**

Vds ou éch. sur Snin Mario all Star ; Zelda 3 ; STF III 150 à 250 F. **Olivier DEVOIX, 1, rue de la Perrière, 51240 Aulnay-l'Aitre. Tél. : 26.72.94.99**

Vds ou éch. jx Snin DB 2 SF II turbo Flasback px : 300 F pce. **Pascal POURRUT, 4, rue Pinoncelly, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.16.24**

Vds jx Snin Dragon Ball Z 2 470 F + Tiny Toons 400 F. **Benoît DUGRAIS. Tél. : 33.39.74.88**

Vds Snin + 2 jx : 800 F (2 man. Star Wing, Pilot Wings). **Sébastien GONN, 28, av. de Courrege, 31400 Toulouse. Tél. : 61.20.51.87**

Vds jx Snin : Skyblazer px : 299 F (Fra) ; Lemmings px : 149 F (Fra). **Guillaume ROUSSET, 2, rue Pasteur, 69300 Caluire-et-Cuire. Tél. : 78.30.02.87**

Vds Snes + 6 jx + 1 Pad + AD 1 900 F (SFT 2 turbo Coolspot Fatal Fury II etc.). **Mikaël SANTO, 1, av. du Moulin de Saquet, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.77.95.07**

Vds Sim City 250 F Mario All Stars 230 F Lemmings Jap 179 F. **Nicolas FRISCH, 11, allée de la Baronnie, 91160 Ballainvilliers. Tél. : (16-1) 69.34.06.15**

Vds Snin + 2 man. + 5 jx (Mario 4, SF2 turbo...) + TV AD 29 px : 2 000 F à déb. **Eymeric DE CHAUMONT, 7, av. Gabriel, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 46.13.71.13**

Vds Cool Spot 300 F (Snin). **David PRADELLE, 43, rue Victor Hugo, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.31.91.18**

Vds Snin + 6 jx + adapt. uni : 1 400 F jx dès 150 F. **Denis CHAMBERT, 11, rue de Saxe, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.89.55**

Vds Snin + 5 jx + 2 man. + AD-19 px : 1 500 F à déb. **Sylvain BOYER, 79-81, rte de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : 48.25.04.85**

Vds Snin + 4 jx (DBZ 2, SFII, turbo etc..) px : 1 800 F. **François D'AGARO, 2, rue Poirier Janot, 60300 Chamant. Tél. : 44.53.29.46**

Vds jx Snin : Another World et Push Over 300 F pce. **Christophe PANASSIE, Ch. de la Molle, av. de Toulouse, 82000 Montauban. Tél. : 63.23.09.18**

Vds jx S. Nint. : très bon prix. **Roger FARIA, 8, rue Maurice Bellemain, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.71.95**

MEGADRIVE

vds jx MD : Street of Rage I 100 F Mortal Kombat 300 F etc. **Nicolas DUPLESSIS, 120, bd Vincent Auriol, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.24.62**

Éch. jx 130 F à 160 F (F22, World of Illus, Dragon Fury, Another WL). **Stéphane BUISINE, 8, allée d'Aquitaine, rés. du Bel Air, 35137 Bédée. Tél. : 99.07.18.95**

Vds MD Jap + 18 jx + 14 jx SMS px : 3 800 F à déb. **Christophe HUYNH, 6, chemin de la Mère Dieu, 91310 Montlhery. Tél. : (16-1) 69.01.84.05**

Éch. ou vds jx MD env. timbrée pour liste. **Franck BONNAY, 42, Abbée Ferry, 60140 Liancourt. Tél. : 44.73.00.93**

Vds Méga-CD Jap + 2 jx + man. et CDX px à déb. **Xavier SANCHEZ, 13, rue Paul Bert, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.41.53**

Éch. ou vds MD + 5 jx + 2 Pad ctre Snes + 2 Pads + 2 jx. **Nassim BOUCHERIT, 85, av. Jean Moulin, 90000 Belfort. Tél. : 84.58.06.24**

Éch. sur Snin : Battlemaniacs : 275 F, sur Méga : Road Rash 2 px : 220 F. **Stéphane BENOIST, 39, av. du Clos Saint-Georges, 77600 Bussy-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 64.66.06.79**

Vds MD + 2 man + 6 jx (Battle Mania, Rocketknignt...) 1 100 F. **Karine MAROLLEAU, 151, chemin du CGB, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 64.96.70.04**

Vds Splaterhouse 2 : 200 F + Pas Words. **Florian GUINET, Le Bourg, 71600 L'Hôpital-le-Mercier. Tél. : 85.84.98.32**

Vds MD + MCD 2 + 3 jx CD (Sonic CD, Batman) + CDX Pro 2. **Stéphane TORRI, 14, rue Myrtille Beer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.16.05**

Vds MCD 2 + Thunderhawk + After Burner 3 + Road Av. px : 1 700 F. **Mickaël MAUPETIT, 3, rte du Fort, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.21.50.56**

Vds Toki, J. Madden 93, Fatal Fury, Galahad 150 F pce. **Vincent DONNAT, 2, allée Hungesser et Coli, 94550 Chevilly-Larve. Tél. : (16-1) 45.47.54.51**

Vds ou éch. jx MD : Quackshoot, Flashback, Aladdin, World of illusion px à déb. **Albane EVAIN, L'Ecotais, 35530 Servon-sur-Vilaine. Tél. : 99.62.35.12**

Vds Méga CD + 1 jeu px 1 700 F + MD 2 jx + 2 man. px : 700 F. **Richard MOURGUY, 3, rue de Lacroix, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.66.54**

Vds MD + 3 Pads + 5 jx (Taz, Sunset, Word of Illu) px : 900 F. **Léonard BACINELLO, 8, rue Rosignano Maritimo, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.03.82**

Vds MD + 2 man. GB + jx (SF II, TF IV + 5 jx) px : 1 700 F. **Olivier DELETRE, 1, rue Aristide Maillol, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.88.87**

Vds Street of Rage 2 px : 200 F bon état + livret. **Pascal LABORDE-HONDET, 1, impasse des Povillots, 18700 Aubigny-sur-Mère. Tél. : 48.58.20.99**

Vds MD + MCD + 3 jx + CD Compil 5 jx + 2 man. px : 2 500 F. **Jean-Marc JUNCA, 14, impasse bd Henri IV, 65000 Tarbès. Tél. : 62.93.20.10**

Vds Streets of Rage sur MD, px 150 F (bte et not). **Eric PINON, Le Bouchet, 63880 Saint-Gervais-sous-Meymont. Tél. : 73.95.56.07**

Vds jx MD 200 F max. (Buck Rogers, Quackshot...). **Renaud BILLEN, 28, rue des Genêts, 1390 Grez-Doileau, Belgique. Tél. : 010/84.06.41**

Vds MD NBA Jam. px : 400 F à déb. **Arnaud BOUTELOUP, 4, rue de la Gerbe, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.82.59**

Vds MD + MCD + Sonic 3 + Sonic CD + FFCD. **Sébastien MARTIN, 4, rue du Domaine, 35135 Chantepie. Tél. : 99.41.46.36**

Vds Simpsons 150 F Dracula 250 F Jurassic px : 150 F Terminator 150 F. **Stéphane BOUTILLIER, 2, rue de l'Imagier, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.56.64.69**

Vds ou éch. sur MD Tortles Tournment F. ctre SF II px : 239 F. **Julien GRECIET, 66, rue de Dantzig, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.43.99.05**

Vds MD + 5 jx + man. px : 800 F tbe. **Philippe MICHON, St-Etienne-le-Molard, 42130 Boën. Tél. : 77.97.44.84**

Vds ach. éch. jx MD, vds man. Nec + Quint. **David LINHARD, 29, cité 3 mobilière, 25250 L'Isle-sur-le-Doubs. Tél. : 81.92.81.54**

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2

Numéro 3

Numéro 4

Numéro 5

Numéro 6

Numéro 7

Numéro 8

Numéro 9

Numéro 10

Numéro 11

Numéro 12

Numéro 13

Numéro 14

Numéro 15

Numéro 16

Numéro 17

Numéro 18

Numéro 19

Numéro 20

Numéro 21

Numéro 22

Numéro 23

Numéro 24

Numéro 25

Numéro 26

Numéro 27

Numéro 28

Numéro 29

Numéro 30

Numéro 31

Numéro 32

Numéro 33

RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐	Numéro 1 (451001) ☐	Numéro 2 (451002) ☐	Numéro 3 (451003) ☐	Numéro 4 (451004) ☐	Numéro 5 (451005) ☐
Numéro 6 (451006) ☐	Numéro 7 (451007) ☐	Numéro 8 (451008) ☐	Numéro 9 (451009) ☐	Numéro 10 (451010) ☐	Numéro 11 (451011) ☐
Numéro 12 (451012) ☐	Numéro 13 (451013) ☐	Numéro 14 (451014) ☐	Numéro 15 (451015) ☐	Numéro 16 (451016) ☐	Numéro 17 (451017) ☐
Numéro 18 (451018) ☐	Numéro 19 (451019) ☐	Numéro 20 (451020) ☐	Numéro 21 (451021) ☐	Numéro 22 (451022) ☐	Numéro 23 (451023) ☐
Numéro 24 (451024) ☐	Numéro 25 (451025) ☐	Numéro 26 (451026) ☐	Numéro 27 (451027) ☐	Numéro 28 (451028) ☐	Numéro 29 (451029) ☐
Numéro 30 (451030) ☐	Numéro 31 (451031) ☐	Numéro 32 (451032) ☐	Numéro 33 (451033) ☐		

Je vous adresse la somme de 45F (dont participation aux frais) pour chaque numéro par : Nombre de numéros : .....

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : |_|_|_|_|_|_|_| (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

SCORE GAMES

LA VIDEO-JEU PASSION

MEGADRIVE

+ 2000 jeux
disponibles à partir de 49 F

CONSOLE* MEGADRIVE
499 F

En cadeau : jeu SONIC

SUPER PROMO

- Jeu ALTERED BEAST 49 F
- Jeu STREET OF RAGE 79 F
- Manette MEGADRIVE 69 F
- BAZOOKA MENACER + 6 jeux 199 F

SUPER-NINTENDO

+ 2500 jeux
disponibles à partir de 99 F

CONSOLE NEUVE
690 F

CADEAU Jeu STREET FIGHTER II

SUPER PROMO
Adaptateur jeux Jap/USA 79 F ou 49 F
(avec l'achat d'un jeu)

MASTER-SYSTEM

+ 1300 jeux
disponibles à partir de 49 F

CONSOLE NEUVE
+ 1 jeu 299 F

SUPER PROMO JEUX OCCASION

- SHINOBI 49 F
- SUPER TENNIS 49 F
- ALEX KIDD 49 F

N.E.C

+ 500 jeux
disponibles à partir de 69 F

CONSOLE PORTABLE*
GT TURBO + 1 jeu 995 F

CADEAU 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

AMIGA CD32

+ 200 jeux
disponibles à partir de 99 F

CONSOLE*+ 2 jeux
1 790 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

N.E.S NINTENDO

+ 1500 jeux
disponibles à partir de 49 F

CONSOLE NEUVE
+ 2 manettes 249 F

SUPER PROMO JEUX NEUFS

- SUPER MARIO 3 (US) 49 F
- DUCK TALES (US) 49 F
- ADDAMS FAMILY (US) 49 F

* OCCASION

MEGA - CD

+ 300 jeux
disponibles à partir de 99 F

CONSOLE* 990 F

CADEAU 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

NEO-GEO

+ 200 jeux
disponibles à partir de 299 F

CONSOLE* + 1 jeu
1 790 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

JAGUAR

CONSOLE NEUVE + 1 jeu
2 290 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

GAME-BOY

+ 600 jeux
disponibles à partir de 49 F

CONSOLE* 199 F

3 DO

+ 200 jeux
disponibles à partir de 199 F

CD ROM PC

+ 200 jeux
disponibles à partir de 139 F

GAME-GEAR

+ 300 jeux
disponibles à partir de 49 F

CONSOLE* + 1 jeu 449 F

MULTIMEGA

+ SONIC 2 + ROAD AVENGER CD
2 990 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

En vente dans tous les magasins SCORE GAMES :

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél. : (1) 43 290 290 +

25, av. de la Division Leclerc - N 20
92160 ANTONY
Tél. : (1) 46 665 666 +

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
Tél. : (1) 30 61 47 47 +

37, cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél. : (16) 44 20 52 52

VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

V.P.C.

17, rue des Ecoles — OUVERT TOUT L'ETE
75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Maubert Mutualité
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
☎ (1) 46.665.666 +
* Fermé du 7 Aout au 26 inclus *
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- Dimanche matin de 10 h à 13 h • TRAIN : Orlyval
- RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

SCORE GAMES — LA VIDEO PASSION

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52
* Fermé du 1er Aout au 26 inclus *
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- Dimanche de 10 h à 13 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

OUVERT TOUT L'ETE

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

CADEAU** 1 adaptateur secteur

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F
CONSOLE GAME-GEAR (avec ALADDIN)	849 F	
ADAPTATEUR SECTEUR 49 F	LOUPE GROSSISSANTE 69 F	BATTERIE 6H 249 F
ADAPT. ALLUME CIGARE		99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AX BATTLER	69 F	KICK OFF	99 F	MICKEY MOUSE	139 F
PREDATOR 2	69 F	SHINOBI	99 F	SONIC 2	139 F
WOLFCHILD	79 F	GLOBAL GLADIATOR	139 F	MORTAL KOMBAT	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

NBA JAM	269 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F
ALADDIN	299 F	ROAD RASH	299 F	THE HULK	299 F
MARKO'S MAGIC	299 F	SHINING FORCE II	299 F	WORLD CUP USA 94	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SHINOBI	49 F	SONIC	79 F	TENNIS ACE	99 F
SUPER TENNIS	49 F	VIGILANTE	79 F	ASTERIX	139 F
GOLDEN AXE	79 F	SONIC 2	99 F	MICKEY MOUSE	139 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu					695 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu					499 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2					2990 F
MANETTE MEGADRIVE (neuve)	69 F	PRO PAD (transparente)			99 F
BAZOOKA MENACER + 6 jeux	199 F	MANETTE 6 BOUTONS			99 F
2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F	ADAPTATEUR SECTEUR			99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	49 F	MICKEY & DONALD	139 F	FLASHBACK	275 F
SONIC	49 F	TALESPIN	139 F	FIFA SOCCER	314 F
STREET OF RAGE	79 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	199 F	LANDSTALKER	314 F
TERMINATOR 2	99 F	LHX ATTACK CHOPPER	199 F	ETERNAL CHAMPION	349 F
ANOTHER WORLD	139 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	MORTAL KOMBAT	349 F
CHAKAN	139 F	SONIC 2	199 F	NBA JAM	349 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	TEAM USA BASKET	249 F	STREET FIGHTER 2'	349 F
KICK OFF	139 F	ALADDIN	275 F	SONIC 3	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

PSG FOOTBALL	399 F	SHINING FORCE II	449 F	STREET OF RAGE III	499 F
DRAGON	TEL	WORLD CUP USA 94	449 F	WORLD HEROES (US)	499 F
LIVRE DE LA JUNGLE	TEL	PETE SAMPRAS TENNIS	469 F	FATAL FURY II (US)	549 F
DUNE II	449 F	DRAGON BALL Z	489 F	VIRTUA RACING	649 F

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 990 F CDX PRO (neuf) 399 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ROAD AVENGER	99 F	AFTER BURNER III	279 F	SYLPHEED	279 F
BATMAN RETURN	249 F	FINAL FIGHT	279 F	ECCO THE DOLPHIN	299 F
JAGUAR XJ 220	249 F	SHERLOCK HOLMES	279 F	THUNDERHAWK	299 F
PRINCE OF PERSIA	249 F	SONIC CD	279 F	NHL HOCKEY 94	314 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MEGARACE	TEL	MORTAL KOMBAT	399 F	JURASSIC PARK	449 F
POWERMONGER	TEL	DUNE	449 F	TERMINATOR	499 F
TOMCAT ALLEY	TEL	FIFA SOCCER	449 F	LETHAL ENFORCER	499 F
MICROCOSM	399 F	GROUND ZERO TEXAS	449 F	NIGHT TRAP	499 F

NEO - GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1790 F
(+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
WORLD HEROES 2	990 F	749 F
FATAL FURY 2	1090 F	799 F
ART OF FIGHTING 2	TEL	
SUPER SIDE KICK 2	1490 F	
MEMORY CARD	229 F	
TOP HUNTER	TEL	

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* 995 F
ARCADE CARD TEL + 500 JEUX DISPONIBLES
HU-CARD + CD ROM à partir de 69 F
MANETTE 99 F QUINTUPLEUR 99 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) (Disponible) TEL
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

AMIGA CD 32

CONSOLE* + 2 Jeux 1790 F
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

Venez voir les 3 DO et la JAGUAR en démonstration permanente

RAYON GOODIES

- Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 — PRIX UNITAIRE 179 F
- RAMICARD à partir de 5 F
- HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 30 F
- TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
- Pin's DRAGON BALL Z 39 F

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 sacoche

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F
CONSOLE GAME-BOY (neuve) + Tee Shirt MARIO LAND III		329 F
SUPER GAME-BOY 499 F	LOUPE LIGHT BOY	59 F
PACK BATTERIE (12H)		129 F
GAME-GENIE (neuf) 249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	69 F
ADAPT. ALLUME CIGARE		99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

FURAI FIGHTER	49 F	CASTELVANIA	99 F	MORTAL KOMBAT	175 F
FORTRESS OF FEAR	49 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
CASTELVANIA	79 F	ASTERIX	175 F	ZELDA	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

BATMAN	99 F	MYSTIC QUEST	249 F	TINY TOON 2	249 F
MISS PACMAN	199 F	SCHTROUMPFS	249 F	TORTUE 3	249 F
ASTERIX	249 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F	WORLD CUP USA 94	289 F

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES 249 F GAME GENIE 299 F

SUPER PROMO JEUX US neuf :

ADDAMS FAMILY	49 F	SUPER MARIO 3	49 F	BATMAN	49 F
DUCK TALES	49 F	ADAPTATEUR GAME KEY (pour jeux US)			99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

PACMAN	199 F	MEGAMAN 5	299 F	SCHTROUMPFS	299 F
STAR WARS	199 F	KIRBY'S ADVENTURE	299 F	ASTERIX	349 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve :

CONSOLE + STREET FIGHTER II	690 F	CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F
CONSOLE + ALADDIN	990 F	MANETTE SUPER 4	99 F
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES			79 F

ou 49 F avec 1 Jeu acheté ou **GRATUIT** avec 2 Jeux achetés

Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz	99 F	RALLONGE MANETTE	39 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	199 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

STREET FIGHTER II	99 F	ROAD RUNNER	199 F	SUPER STARWARS	269 F
ULTRAMAN	99 F	WORLD LEAGUE BASKET	199 F	ZELDA III	269 F
F ZERO	139 F	JURASSIC PARK	249 F	FLASHBACK	299 F
R TYPE	139 F	ALADDIN	269 F	F1 POLE POSITION	339 F
MORTAL KOMBAT	169 F	MARIO ALL STARS	269 F	DRAGON BALL Z	349 F
STARWING	169 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	269 F	YOUNG MERLIN	349 F
ALIEN III	199 F	SUPER MARIO KART	269 F	NBA JAM	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MYSTIC QUEST	389 F	ROCK'N ROLL RACING	489 F	FIGHTER'S HISTORY	TEL
HUMANS	399 F	TOP GEAR 2	489 F	PEPSI JAMMIT	TEL
SKYBLAZER	399 F	FIFA SOCCER	499 F	RANMA 1/2 4	TEL
EQUINOX	439 F	BUGGS BUNNY	549 F	SMASH TENNIS	TEL
PSG FOOTBALL	449 F	DRAGON BALL Z 2	549 F	STUNTRACE FX	TEL
CLAYFIGHTER	469 F	EMPIRE STRIKE BACK	549 F	SUPER STREET FIGHTER II	TEL
ECOLE DES CHAMPIONS	489 F	CHOPLIFTER III	TEL	WOLFENSTEIN 3D	449 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées.
Offre dans la limite des stocks disponibles.
* OCCASION
** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE
RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)

(Echange exclusivement réalisé au magasin)

OUVERTURE

D'UN RAYON CD ROM PC
+ 100 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature .....

CONSOLE 07/94

petites annonces

Vds MD + 2 man. + 8 jx px : 1 500 F. **Vincent MICOUIN, 1 bis, rue Valory, 50400 Granville. Tél. : 33.51.75.23**

Vds MD + 2 man. + 8 jx px : 1 600 F. **Matthieu VERBREGUE, 643, rte de Bœucres, 62132 Fiennes. Tél. : 21.85.01.75**

Vds MD + 2 man. + 11 jx (Flashback, Sonic 2...) px : 2 200 F. **Hervé BALTAGI, 50, rue Jean-Jacques Rousseau, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.28.06.12**

Vds Européen Club Soccer et Bull — Lakers 275 F pce. **Michaël CASTAGNOLI, 122, bd de la Boissière, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. : (16-1) 42.87.89.28**

Vds MD Jap + 3 Joys + 15 jx Mortal Kombat etc... px : 2 000 F. **Gérald DELRIEU, 14, rue du Camp de Carrié, 81990 Albi. Tél. : 63.56.66.03**

Vds Méga CD jx px : 200 F à 300 F Night Trap GZT etc... **Murielle GAUDENECHE, 54, rue Paul Bovier, 69530 Lapierre-Brignais. Tél. : 78.05.41.82**

Vds MD + 6 jx Street Fighter 2, Aladdin px à déb. **Samuel VIEL, 64, rue du Grand Val, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 49.82.46.07**

Vds 8 jx MD Ecco Street Fighter 2' Aladdin Sonic 3 Kambo III etc... px : 1 500 F. **Cyril PHILIBERT, 16 bis, rue de Vabrelongue, 30100 Alès. Tél. : 66.30.41.75**

Vds MD + 2 man. + 2 jx (Aladdin, Flashback) px : 1 145 F. **Christophe MAILLARD, 12, rue de Tessé, 78128 Tacoignières. Tél. : (16-1) 30.92.80.99 (H.B.)**

Vds jx Méga CD : Batman, Thunder Halk, Hook px : 200 F le jeu, vds jx MD. **Eric DEPERSIN, 25, rue de Nedonchel, 62550 Bailleul-lez-Pernes. Tél. : 21.41.30.19**

Vds MD + Snes + 60 jx px : 5 000 F. **Patrick DUEDAL, 8, citée La Tour, 22220 Tréguier. Tél. : 96.92.20.57**

Vds MD + man. + 2 jx Sonic + Castle of illus. tbe 750 F. **Charles BALAVOINE, 33, av. Hôtel-de-Ville, 69720 St-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.82.08**

Vds MD + 2 man. + 5 jx px : 800 F. **Jean-Raymond VAILI, Cité la Saussaie, bât. : 6, rue des Aulne, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.22.08.20**

Vds jx MD Sonic 3 (US) px : 390 F Aladdin : 290 F etc. **Fabrice TAM SONE YET, 12, bd Massena, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.46.68**

Vds MK : 350 F, Aladdi : 250 F, Haunting : 300 F ou 800 F le tout. **Max MAUCHRETIEN, 36, rue de la Paix, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.53.06.15**

Vds MCD 2 Jap + jx (Sonic, Night Trap...) px : 1 290 F bon état. **Loïc CALVY, 229, av. Pasero, 06210 Mandelieu. Tél. : 93.49.13.95**

Vds MD 2 : Aladdin + 2 man. px : 849 F. **Martin LE MASSON, 20, place Sébastopol, 59000 Lille. Tél. : 20.57.78.82**

Vds SF II pce 349 F. **Thomas SUIN, 4, rue Léon Gambetta, 59147 Gondecourt. Tél. : 20.96.85.50**

Vds Landstalker (US Fr) 350 F (tbe). **Patrick MATORE, 27, rue Firmin Gemier, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.79.14**

Vds nbx jx MD 150 F (Sonic 1-2-GP-Maden etc). **Manuel KARL, 27, chemin du Kammerhof, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.79.43.01**

Vds : WB5, Robocd, Populous 2, de Capattack : 150 F, Aladdin px : 200 F. **Romain HOCQUIGNY, 3, rue Fontaine Bonnard, 02850 Varennes. Tél. : 23.70.27.91**

Vds MD + 3 man. + 13 jx (SF 2, Aladdin, C. Spot) : 2 000 F. **Minh LO, 11, allée Gaston Bachelard, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.99.92**

Vds Aladdin, Sonic 3 (Jap), px : 220 F. **Raphaël LEVY, 90, rue des 36 Ponts, 31400 Toulouse. Tél. : 61.32.12.37**

Vds Chuck Rock, Road Rash 200 F pce. **Jean-Philippe GINESTE, Noailles, la Favarie, 81170 Cordes. Tél. : 63.56.81.18**

Vds : Jurassic, Park, Roadrash 2, Lotus de 100 à 250 F. **Alexandre TOUYAROU. Tél. : 59.62.72.02**

Vds MD 500 F. **Pierre SOGHO, La Glière, 73240 St-Genix-Guiers. Tél. : 76.31.61.53 (ap. 18 h et W.E)**

Vds MD 2 + 2 man. + 15 jx Ecco, Chakan, Sonic, G. Axe 1, 2. **Valérie DESHOGUES, Le Blanchou, 24110 Léguillac-de-l'Auche. Tél. : 53.54.53.91**

Vds jx MD (Fifa, Aladdin, Eco...) de 250 à 350 F vds MD. **Sébastien CHAUVET, 65, rue Maurice Ripoche, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.99.93**

Vds MD + man. + Sonic px : 500 F. **Romain RANZETTI, 15 bis, rue des Avaux, 91750 Champcueil. Tél. : (16-1) 64.99.80.97**

Vds jx MD : Moonw, Gynoug, TF3 Altbiquacksht, Darw, Maghat px : 150 F. **Gwenn SCHEPPLER, Vercland, 74340 Samoens. Tél. : 50.34.95.75**

Vds Md px : 450 F + 2 man. + 1 jeu vds jx MD px à déb. **Nicolas THIEBAULT, 16, rue Guillaume Budé, 10000 Troyes. Tél. : 25.75.12.76**

Vds MD + 5 jx + 2 man. px : 1 370 F. **Julien COURTOIS, 5, allée d'Aumale, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.72.29**

SEGA

Vds MS + 2 jx Olympic-Gold-Vim. Bledon + 2 man. px : 500 F. **Alain MORGANT, 37, 39, rue Condorcet, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.56.75**

Vds SMS 2 peu servie + 2 man. + 1 jeu px : 199 F. **Hadrien BARBOUX, 6, rue du Repos, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.42.76**

Vds GG + 25 jx + valise batterie etc... px : 1 500 F. **André SCHMIDT, 24, rue Pillet, 71000 Macon. Tél. : 85.34.59.71**

Vds SMS 2 + 5 jx (Sonic Chaos, Chuck, Mickey) px : 800 F tbe. **Benjamin FIEVRE, La Montée du Boucholet, 85140 Chauché. Tél. : 51.41.84.96**

Vds SMS + man. + 34 jx (Sonic, Astérix, Sonic 2) tbe px : 2 000 F. **Sandrine DIPPE, 3, rue Paul Cézanne, 91220 Bretigny. Tél. : (16-1) 60.84.50.65**

Vds SMS + 5 jx + man. px : 300 F. **Vincent LERMYTE, 5, cité Ménate, 40410 Pissos. Tél. : 58.08.90.52**

Vds 27 jx SMS 2 px : 100 F pce. **Bruno RAGUENET, 1 bis, rue de la Paix, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.53.02.80**

Vds jx SMS : Picktracy 350 F et Teddy Boy 150 F. **Jean-Sébastien BOURDIN, Domaine de Font Frège, Les Glacières, 83136 Mazaugues. Tél. : 42.62.56.06 (H.R.)**

Vds SMS 2 + pist. + « Assault City » + man. px : 450 F tbe. **Julien SAU, 7, rue Marie Bonaparte, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.52.14**

Vds SMS 2 + 6 jx (Sonic...) + man. px : 700 F ou jx 75 à 150 F pce. **Cédric BREMAUD, 8, rue de Chaumont, 86000 Poitiers. Tél. : 49.53.03.51**

Vds câble réliant console sur moni. Amst, Amiga px : 100 F. **Victor MARQUE, 11, rue Ernest Chamblain, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.28.98**

Vds SMS + man. + 4 jx (SP. Tennis, Theninja, Klax, Populus) px : 400 F. **Rodrigue RENOUF, Le Bourg, La Chapelle en Juger, 50570 Marigny. Tél. : 33.55.02.44**

Vds SMS + 18 jx + man. + auto Fire px : 2 000 F. **Stéphane RAYNEAU, 31, rue A. Watteau, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.75.10 (ap. 18 h à 20 h)**

Vds SMS + 7 jx + 2 man. + revues px : 600 F. **Clément FRECHET, 52, le lot du Parc, 38390 Le balme-les-Grottes. Tél. : 94.90.62.91**

Vds Nes + 2 man. + Robocop et Mario 1,3 px : 200 F. **Dimitri BYL, av. Damichon « La Mesangeraie », 69290 Craponne. Tél. : 78.57.05.82**

Vds Nes + Mario Bros 1 et 3 px : 450 F, vds sur S. nin. SFII et Tiny Toons 400 F. **Yann PILIPLZUK, 40, rue St-Hilaire, 60150 Coudun. Tél. : 44.83.17.40**

Vds Nes + 10 jx px : 500 F ou 50 F pce. **Anthony NENY, 58 bis, rue Emile Zola, 44400 Reze-les-Nantes. Tél. : 40.04.23.62**

Vds Nes + 2 man. + 12 jx px : 1 000 F. **Maxime CHARLES, 3, rue Elysée Ménilmontant, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.85.07**

Vds Nes + 9 jx : SMB 3 — Tic-Tac : 700 F ou 80 F pce et Nes px : 250 F. **Stéphane LITHFOUS, 35, rue de Queuleu, 57070 Metz. Tél. : 87.36.37.99**

Vds 15 jx Nes de 100 à 175 F (Faxanadu, Metroid). **Gilles CHERQUI, 4, bd du Travail, 13013 Marseille. Tél. : 91.68.60.82**

Vds Nes + 11 jx + pit. px : 2 000 F tbe. **Thomas DELECOURT, rés. St-Etienne, 10, place Ziem, 21200 Beaune. Tél. : 80.22.95.40**

Vds Nes + 3 jx + 5 jx GB px : 1 000 F. **David HANZARD, 300, rue du Mont Roty, 76230 Isneauville. Tél. : 35.59.82.42**

Vds Fatal Fury II tbe 400 F (boîte et not.). **Rudy BARISIO, 18, rue d'Epargnemaille, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.67.04.04**

Vds Nes + 5 jx + 2 man. + pist. tbe vds GB + 5 jx. **Laurent GUILLOT, Chemin des Pothières, 69480 Pommiers. Tél. : 74.68.73.05**

Vds ou éch. Nes + 2 man. + pist. + 5 jx (Simpson + Gremelin 2...). **Jean-François DUARTE, 6, rue Paul-Bert, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.61.76**

Vds Nes + 2 man. + 14 jx px : 800 F. **Mathieu KNIEST, 17, square de la Brave Margot, 91080 Courlouronnes. Tél. : 64.97.24.62**

Vds Nes + 6 jx + 2 man. + astuce ! px : 800 F. **Bertrand GUILLEMETT, 1, av. des Thermes, 63400 Chamalières. Tél. : 73.31.05.37**

Vds Nes + 12 jx + pist. px : 1 000 F ou 100 F le jeu. **Benjamin TINABELLI, 14, av. Maurice Jean-Pierre, 06110 Le Cannet-Rocheville. Tél. : 93.46.96.31**

Vds Nes + 2 man. + joys + pist. + 8 jx px : 1 000 F. **Frédéric VIAN, 21, allée de la Pépinière, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.37.02**

DIVERS

Vds câble reliant console sur moni. Amstrad, Amiga... px : 100 F. **Victor MARQUE, 11, rue Ernest Chamblain, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.28.98**

Vds sur Néo-Géo Spin Master 950 F ou éch. ctre FFS. **Christophe SCHREIBER, 124, rte de Trois-Maisons, 57370 Phalsbourg. Tél. : 87.24.15.60**

Vds pro 2 px : 120 F et Festers Quest 190 F Nes 190 F. **Dimitri et Grégory TAMION, 10, place du Martrois, 45300 Pithiviers. Tél. : 38.30.03.68**

Vds Arcade Machine + Street Fighter 2 (orig.) px à déb. **Fabrice ADRIAN, 9, villa Blanche, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.44.70**

Vds Néo Géo + man. 1 200 F + jx à 350 F max. MD + 10 jx 1 900 F. **Franck BALLESTER, 4, allée des Hortensias, 69150 Decines-Charpieu. Tél. : 78.49.67.83**

Vds Arcades Système + man. + carte Jamma Street + Fighter 2' px : 3 500 F. **Harry SAME, 57, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.98.27**

Vds Néo-Géo + 2 man. Art of Fighting 2 px : 3 300 F. **Fawzi SENDJAKEDINE, 16, rue Pablo Picasso, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.88.14.09**

Vds CD 32 + Microcosm. + Castle + Labyrinth of Time px : 3 000 F. **Christophe FONTAINE, 12, rue Henri Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.11.68**

Vds Art of Fighting 1 pour Néo-Géo px : 800 F. **Jeam-Marc. Tél. : 88.78.63.81**

Vds Zelda 3 : 300 F + Final Fight 2 px : 100 F ou ctre Skyblazer. **Matthieu AUBERY, 48, rue Gambetta, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : (16-1) 64.45.86.57**

Vds Art of Fighting 600 F sur Néo-Géo et Monstermanor 250 F do. **Nicolas BRONSARD, 10, impasse Vermer, 13007 Marseille. Tél. : 91.59.41.59**

Vds Cartes Jamma : Football Champ, Némo, Seïbu Soccer px : 1 000 F pce. **Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.52.48**

Vds Néo Géo + 2 man. + Magician Lord px : 2 000 F. **NACHAMPASSACK. Tél. : 93.88.58.24**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Consoles + n° 34

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Game Boy

☐ Lynx

☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

Vds GG + sac + 6 jx avec boîtes et not. px : 1 300 F. **Julien MARCHENOIR, 8 ter B, rue du Général de Gaulle, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.94.69.50**

Vds double et SWC pour 2 800 F. **David HECQ, 517, rue de la Fontaine, 62110 Henin-Beaumond. Tél. : 21.75.80.10**

Vds Art of Fighting 800 F sur Néo Géo ou éch. ctre 3 Count B. **Alice WIPF, 13, rue de la Première Armée Français, 68190 Ensisheim. Tél. : 89.81.78.81**

Vds jx Néo-Géo de 600 à 900 F et Super Grafx 200 F. **Gérald GALLI, 6, rue Bossuet, 72000 Lemans. Tél. : 43.86.38.14**

Vds CD 32 Amiga + Microcosm. + Nigel Mansec + 2 jx px : 2 000 F. **Thierry PLANKE, 54, av. de Paris, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.61.46**

Vds Super Mario All Stars px 200 F et GG + jx px à déb. **Philippe MORANGE, 9, rue Frédéric Passy, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.58.17**

Vds sur Néo-Géo W. Heroes 2 700 F S. Brawl. 500 F (sans bte). **David FERNANDES, 1, rue Bardin, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.31.59.83**

Vds Néo Géo + 2 jx + 2 man. 2 200 F. **Frédéric DURAND, 48, av. de Savigny, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.83.97.69 (ap. 19 h)**

Vds GG + 4 jx + adapt. px : 750 F. **Jean-Christophe DUFRESNE, 40, Grande Rue, 77150 Ferolles. Tél. : (16-1) 60.02.26.91**

Vds 2 man. Néo-Géo 300 F pce + transfo mémo cart. jeu Soccer Braul. px : 700 F. **Philippe NALLINO, 1, Temples Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25**

Vds nbx jx Snes et Snin : DB 2 3 dès 200 F. **Grégory THIERY. Tél. : (16-1) 47.00.08.15.**

Vds Néo-Géo + 2 man. + Mémory Card. + 2 jx px : 2 000 F à déb. **Olivier ANNAHEIM, rés. Saint Sébastien, 54000 Nancy. Tél. : 83.37.22.10**

Vds Baseball 2020 sur Néo Géo : 290 F ach. : FF2, Larf. px : 400 F. **Sébastien LAMOTTE, 1, les Logis de la Pie, av. Vilette, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.85.05.53**

Vds sur Néo-Géo N. Commando : 650 F et Nam. 1975 px : 250 F. **Constant BERRIER, 2, rue du Col. de Dyane, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.70.04**

Vds Jaguar 64 bits + 3 jx 2 800 F + Amiga CD 32 + 2 jx 2 200 F. **Eric PAUVERT, 15, rue Henri Jumelle, 28100 Dreux. Tél. : 37.64.10.05**

Vds Amiga 1200 + 30 jx + Joy + souris tbe px : 2 500 F. **Sébastien CHARTIER, 22, allée d'Anjou, 89000 Auxerre. Tél. : 86.51.51.89**

Vds GG + 25 jx + accessoires. **André SCHMIDT, 24, rue Pillet, 71000 Macon. Tél. : 85.34.59.71**

Vds GG + 10 jx + adapt. + Master Gear px : 1 400 F à déb. **Jonathan CHAUDRIN, 1, place Descartes, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.68.45**

Vds GG + 4 jx (Sonic, Mickey, Donald, Columns) px : 700 F. **Nicolas CAILLEAUD, 14, allée Gaston Bachelard, 79300 St-Sauveur. Tél. : 49.74.33.79**

Vds GG + Mortal Fondat., shinobi, Out Run, px à déb. **Roland MERGOIL, 22, rue de l'Amicale, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.25.31**

Vds GG + 10 jx (Mortal Kombat, Sonic Chaos...) + access. px : 1 500 F. **Fabien CALACIURA, 3 B, rte de la Chabure, rés. Bel Air, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.31.49.09**

Vds GG + 3 jx + transfo + loupe + MG + sac px : 550 F jx : S3, MK, JP... **Philippe DUC, 3, allée du Champ Tortue, 91190, Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.26.58**

Vds jx Néo-Géo de 700 à 800 F. **Philippe LEVANG, 28, av. Paul Cézanne, 94420 Le Plessis-Trevise. Tél. : (16-1) 45.94.20.76**

Vds, éch. jx NG, vds jx Nec, ach. Core. **Philippe MOISSONNIER, 11, av. Roberto Rossellini, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.03.51**

Vds Néo-Géo + 2 man. + mémo Card + 6 jx (World Heroes 2...) px : 3 900 F. **Jérémy LAVALLEE, 21, rue Henri Dunant, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.07.72.07**

Vds Jaguar USA 1 mo px : 12 000 F px à déb. **François BLANCHY, 210, rue d'Enfer, 6730 Saint-Vincent, Belgique. Tél. : 063/44.46.57**

Vds Carte Jamma Raiden pour Arcade px : 1 500 F. **David MARISCAL, 391, ch. des Groules, 06600 Antibes. Tél. : 93.74.79.50**

Vds GG bon état + 8 jx + Master Gear px : 1 500 F. **Nicolas POINSOT, 15, rue Benedetto, Croce, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.26.03.05**

Vds 1040 STE + moni. coul. + 2 joys + 400 Dsks (jx, utils) px : 3 200 F. **Christophe LEJEUNE, Les Sables Perigord, 323, rue Emile Zola, 60600 Clermont. Tél. : 44.78.45.23**

Vds ST 520 STE + 14 disquettes + 2 joys + souris à 600 F. **Xvoan (Swann) DUQUESNE, 11, rue des Bauches, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.15.21.40**

Vds pour Amiga : log. orig. nbx Dks, revues, px à déb. liste ctre 2 timbres. **Alexandre BOINOT, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.80.91.97 ou 81.69.63.95**

Vds GT + 8 jx 1 500 F sur Néo-Géo, éch. World Heroes 2. **Toan NGUYEN, Logirem, bât. : 2, 2, rue Follereau, 13890, Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.21.08**

Vds Néo-Géo + 1 jeu + 2 man. px : 2 000 F. **Dave BOUMBA, Bois de Grâce, 26, allée de la Clairière, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 44.89.19.14 de 9 h à 17 h**

Vds Atari 1040 STE + moni. + 100 jx px : 2 500 F. **José PLOMION, 2/268, av. Verhaeren, 59000 Lille.**

Éch. photocopieur poche ctre GG + jx (noir et blanc) laser. **Michaël MOREL, 8, impasse Monbrun, 03200 Vichy. Tél. : 70.98.54.58**

Vds Néo-Géo + 2 Pads + mémory Card + 4 jx 4 500 F. **Julien HUNDERT, 11, impasse des Grands Jardins, 57530 Landonvillers. Tél. : 87.64.27.76**

Vds Néo Géo + 2 jx Fatal Fury 2, Vienpont 3 000 F. **Alexandre DANTONEL, 20, rue des Platanes, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.24.61**

Vds sur Néo Géo Viewpont, F. Fury 2, A. of Fighting vds jx SFC. **Christophe LAMOTTE, 22, rue G. Clémenceau, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.15.58**

Vds Néo-Géo + 2 jx + 2 man. Mémory Card à déb. **Yannick FAVRE, 6 A, rue du Lans, 38080 L'Isle-d'Abeau. Tél. : 74.27.11.92**

Vds jx Néo : Trash Rally 500 F W. Heroes 2 : 750 F vds nbx jx Nec. **Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.52.48**

Vds jx SFC Goemonfight 2 Secret of Mana. etc 500 F pce. **Jean-Pierre DININO, 10, av. Jean Mermoz, 57290 Fameck. Tél. : 82.58.11.23**

Vds jx SFC DBZ px 300 F SF2 turbo px : 300 F. **Christophe TEMPLE, Le Jardin, 2, bd Pellicot, 83200 Toulon. Tél. : 94.09.18.75**

Vds jx MD MCD SFC NEC Jamma. **Arnaud ROGER, 6, rue du Tordoir, 59554 Neuville-St-Rémy. Tél. : 27.81.68.71 (ap. 18 h 30)**

Vds NG + 2 man. + Mag. Lord. 1 250 F + FF Spécial 900 F + SS ide Kicks 700 F. **Erik BOURGUIGNON, 15, rue Charles Gonneau, 77140 Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.42.05**

Vds Atari 1040 STE + souris + tapis + copieur + 2 joys + 20 jx px : 3 500 F à déb. **Fabien BRUYERE, 23, rue des Halliers, 94150 Rungis. Tél. : (16-1) 46.75.04.93**

Vds Néo-Géo + man. : 1 290 F + Magician Lord : 400 F Viewpoint. **Grégory VACHE, 14, rue du Général de Gaulle, 62161 Marœuil. Tél. : 21.48.68.76**

Vds CD-32 + 7 jx : 3 200 F (val. : 4 200 F) + HP + moni. px : 600 F. **Frédéric LASSALLE, 10, rue Victor Hugo, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 45.06.76.57**

Vds Amiga CD 32 + 3 jx (Oscar, Ping-Ball, Diggers) px : 2 000 F. **Jérémy DELOURME, 52, av. Nationale, 51100 Reims. Tél. : 26.09.58.70**

Vds jx GG : Sonic, Mickey, donald, Wonder Boy, Columns px : 300 F. **Christophe FELICE, 32, rue du Bois Belle Fille, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 34.70.01.85**

Vds Lynx 2 + 4 jx + adapt. + sacoche px : 750 F à déb. **Jean-Paul LEBRUN, 3, rue Maurice Morand, 85110 Chantonnay. Tél. : 51.94.82.23**

Vds Lynx 2 + 7 jx (Batman, Toki) + sac tbe px : 1 300 F. **Lionel DUSSOLLIET-BERTHOD Lionel, 654, rte de Vive, 74210 Faverges. Tél. : 50.44.42.83**

Vds Lynx + 2 jx (Rygar Checkereo Flag) + malette px : 450 F. **Julien BRILLON, 11, square des Logarithmes, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.92.89**

Vds Lynx + 5 jx + AD secteur + sacoche + Comlynx val. : 1 000 F px : 500 F. **Dorian LABBE, 38, rue du Colonel Fabien, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.55.83.14**

Vds GB + 5 jx px à déb. **Sébastien HERVE, 35, rue de Berne, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.61.01**

Vds GB + 6 jx 400 F. **Cyril BOUKRAA, 17 A, rue du Docteur Schweitzer, 67450 Mundolsheim. Tél. : 88.33.96.54**

Vds GB tbe + 16 jx (Mario 2...) + boîtier px : 2 000 F ou vds jx 100 F pce. **Samy BARBORA, 53, rue de Fresnes, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.61.54.42**

Vds 16 jx GB 130 F pce Alien 3 F1 Race Star Wars Startrek. **Christine LALLA, 26 F, rue Fontaine Ecu, 25000 Besançon. Tél. : 81.88.88.67**

Vds GB + 8 jx px : 600 F. **Arnaud DUMOURIER, 62, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.31.74.91**

Vds 8 jx GB 60 à 150 F SML 2, Zelda, DD3, Tetris... **David DELHEZ, 7, rés. les Blancs Monts, 62340 Guînes-Pas-de-Calais. Tél. : 21.36.71.06**

Vds jx GB (Paperb, Gaunt 2) 125 F pce ou éch. ctre DBZ 3 (SFC). **Géraud DELPUECH, 181, rue Gambetta, 62407 Béthune Cedex. Tél. : 21.01.19.72**

Vds 3 jx GB S. Mario Land 1 px : 90 F, S. Mario Land 2 : 100 F, D. Drangon I px : 100 f. **Maxence BURAUD, 8, quai du Hallage, apt. D. 5, 16000 Angoulême. Tél. : 45.94.06.70**

Vds GB + 11 jx (Zelda, Batman 2, P. of Persia...) px : 900 F. **Djamel DJENADI, 13, impasse du Pont Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.15.13**

Vds GB + 11 jx (Zelda, Batman 2, P. of Persia...) 900 F. **Djamel DJENADI, 13, impasse du Pont Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.15.13**

Vds 13 jx GB neufs : 180 F pce vds MD et GG + jx. **Guillaume ROUSSEAU, 13, allée des Liserons, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.79.89 (répondeur)**

Vds GB + 7 jx (Zelda...) px : 800 F ou sép. **Nicolas HARDY, Clairefontaine Le Poizat, 01130 Nantua. Tél. : 74.75.32.60 (W.E.)**

Vds GB + 8 jx mallette, câble, écouteur px : 1 000 F tbe. **Mickaël BERNIER, 9, chemin de la Croix, 77100 Manteuil-lès-Meaux. Tél. : (16-1) 64.34.72.82**

Vds GB + 19 jx (T. Toon, D. Dragon, Bat. 2, Contra, Mikey 2...) px : 2 400 F. **Christophe DE FARIA, 38, rue George Bourgoin, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.45.53**

Vds 6 jx GB : 100 F pce, Mario, Tortues... **Xavier RUMEAU, 26, rue du Canigou, 31240 L'Union. Tél. : 61.74.25.73**

ÉCHANGES

Éch. GB + 4 jx ctre Snin + 2 man. + Mario Kart. **David QUIEVREUX, 21, rue du Blanc Soleil, 78650 Beynes. Tél. : (16-1) 34.89.61.02**

Éch. sur SFC F. Fight 2 ou Cantona ctre Parodius. **Guillaume GUIGNON, 13, rue des 7 Arpents, 67460 Souffelweyersheim. Tél. : 88.20.04.52.**

Éch. Snin + nbx jx ctre A 500 ou vds 1 000 F. **Jean-Philippe GUILLOT, 48, rte de la Crau, 13280 Raphale-les-Crau. Tél. : 90.98.30.29**

Éch. sur Snes TMHT 4 et Bob ctre Turrican 1 ou 2. **Cédric REGEON, Les Mullons-St-Brice, 16100 Cognac. Tél. : 45.32.00.38**

Éch. World League Basketball sur Snin ctre World Heroes. **Fabien PAJANI, 7, rue Emile Pouytes, 34370 Creissan. Tél. : 67.93.76.97**

Éch. SF2 ctre S. Mario World sur Snes. **Sébastien PETIT, 12, rue Robert Poisson, 28130 St-Piat, Maintenon. Tél. : 37.32.43.90**

Éch. jx sur Sup. Nes sur MD. **Fabrice MENACHE, 37, av. Paul Claudel, 91250 St-Germain-Lès-Corbeil. Tél. : (16-1) 60.75.42.79**

ACHATS

Ach. jx sur Amiga CD 32. **Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél. : 21.48.28.29**

Ach. jx de rôle sur Md (Lands Talker, Phantasy Star 2...). **Yannick PETITIER, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73**

Ach. formation Soccer sur Nec 250 à 300 F. **David TARTAR, 261, av. du Maréchal Juin, 62400 Béthune. Tél. : 21.56.90.49**

Ach. Combo avec cartes Jamma, Arcades. **Morgan MATHIEU, Adoncourt, 88390 Dommartin-aux-Bois. Tél. : 29.66.82.99**

Ach. 3 DO avec sans jx en Pal et Jaguar Pal. **Jeanne RENAULT, 61190 Tourouvre. Tél. : 33.25.71.76**

Ach. Zombies, Konami, faire offre. **Erika FRAY, Le Vauban, bât. J., chemin du Puy, 06600 Antibes. Tél. : 93.95.13.28**

Rech. tout ce qui concerne Dragon Ball Z. **Christophe MULA, 27, allée 6 Varage, 13920 Saint-Mitre-les-Remparts. Tél. : 42.49.14.49**

Ach. moni. Amstrad 300 à 400 F. **Jean-Dominique SEGURA, Villa Elise, chemin des Fours, 11100 Fours-Chaux. Tél. : 68.41.38.11**

Ach. Duo à 700 F. **Parimal TAILOR, 1-13, rue de la Noue, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 42.87.46.66 (ap. 20 h)**

Ach. jx vidéo toutes consoles à bas px. **Guillaume APPERE, 28, rue Monge, 29200 Brest. Tél. : 98.49.01.26 (le soir)**

Ach. Secret of mana. (US) + ad. 29 turbo px intéressant. **Julien GIRGENTI, Les Bedosses, 30480 Cendras. Tél. : 66.78.69.87**

Ach. 15 jx NES pour 1 000 F. **Local Jeunes BDL'S, 40, rue Bernard Palyssy, 58000 Nevers. Tél. : 86.36.65.76**

Ach. jx SN et SNES Young Merlin-Exinox etc. **Sam APIC, 131, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.68.02.04**

Ach. jx Snin, Snes, SFC 250 à 300 F. **Guillaume ROBERT, 99, rue des Orteaux, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.59.00.60**

Ach. Columns sur MS de 100 à 200 F. **Eric MARTIN, 730/22, av. Georges Pompidou, 02000 Laon. Tél. : 23.20.20.41**

CLUBS

Konichiwa : un club d'éch. une fanzine, env. 1 tbre à 4,4 F. **Pascal AUBRIT, Club Konichiwa, Cabrol, 12120 Meljac. Tél. : 65.74.25.92**

Rech. contacts sur SNIN. **Sylvain CORVAISIER, Rochefort, 35270 Combourg.**

Club d'éch. sur Néo-Géo. **Wilfried DESMOND, Azat, 24300 Nontron. Tél. : 53.56.06.28**

NINTENDO - 3DO **SEGA - NEO GEO**

POURQUOI PAYER CHER VOS JEUX VIDEO ?

PIT GAMES vous propose : ***36.15 ALLGAMES***

Un marché de l'**OCCASION** jusqu'à **50 % de moins que le prix neuf.** ✳ ***PIT GAMES***

Jeux Super Nintendo à partir de 119 F
Jeux Megadrive à partir de 79 F

10 % de réduction supplémentaire pour nos abonnés

Arrivage de nouveautés toutes les semaines. N'hésitez pas à appeler !

Les consoles occasion garanties

Super Nintendo*	479 F
Megadrive*	449 F
Game Boy*	199 F
Game Gear*	339 F
Neo Geo*	1390 F
Mega CD II*	1390 F

et aussi : 3 DO JAGUAR CD 32

SUPER !! UN JEU GRATUIT pour une carte de fidélité complète

Cartes **DBZ**, K7 Vidéo, Posters...

Le NEUF à un super prix.

Le RACHAT de votre ancien matériel (GB, GG, SN, MD,NG...)

PIT GAMES 40 rue des laitières - 94 300 VINCENNES

Métro Saint Mandé-Tourelle (ligne n°1) Sortie Place de la Prévoyance

Ouvert Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi : 14h30-19h.

Mercredi, Samedi : 10h-12h30/14h30-19h.

☎ **43 98 13 94**

*à partir de et selon stock

Un cadeau pour tout achat au magasin

jusqu'au 31.07.94

NOM..... PRENOM.....

Adresse.....

Code Postal..... Ville.....

Oui, je souhaite recevoir la liste de vos arrivées de jeux neufs et un bon de réduction de 5% valable sur mon premier achat (joindre une enveloppe timbrée à 2,80 F à vos noms et adresse).

C+34

NOTATION SYSTEME DE

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.
CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.
DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.
NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).
CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.
PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.
GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.
ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.
MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?
BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.
DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!
JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.
INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

PREVIEWS
Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT. JAPON
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: OUI

PRESENTATION 85%
L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

GRAPHISMES 90%
Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION 94%
Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE 96%
Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES 82%
Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE 88%
Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE 94%
No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

INTERET 94%
Des heures de bonheur en perspective! J'achète!

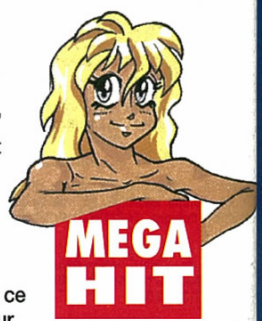
CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +
A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 699 F. — G : de 700 à 999 F. — H : de 1000 à 1499 F. — I : de 1500 à 2 000 F.

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.
90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Méga-Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.
80-90 (16-18): un très, très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga-Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.
65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.
45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.
30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception. Ze Killer n'est pas loin.
12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!
12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

MEGA-HIT



Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!

CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

LOCK ON : VISEZ LA TETE

Avec Lock on, vous jouez contre l'ordinateur le plus puissant du monde : la machine humaine et ses incroyables réflexes

BANDAI

Chaque joueur porte une visière sur laquelle se trouve un voyant infrarouge qui capte le signal du pistolet adverse. Lorsque le signal est capté, il suffit de tirer rapidement pour toucher l'adversaire et lui enlever un point de vie. Vous n'avez que 9 vies pour essayer de vous en sortir.

SUPERTEUF !!

DEUX JOUEURS C'EST 2 FOIS MIEUX

MEGA SON

ÇA ROCK ET ÇA ROULE À PLEINS TUBES !

Adieu les courses "à papa", voici Rock'n'roll Racing. La Super "teuf" pour vos Super Nintendo! Plein gaz et musique à fond sur un circuit du XXIe Siècle. Avec chicanes, têtes d'épingle, grands whoops et tremplins. Pour tenir la route, préparez vos machines, car vous devrez affronter une meute de pilotes totalement déchaînés et armés jusqu'aux dents. Fonction "2 joueurs", son stéréo, animations hyper dynamiques... Rock n'Roll Racing, c'est le championnat du monde de Cross Auto le plus fou, jamais imaginé.

ASTUCES & CONCOURS
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68*

ocean

T'ES PRIS AU JEU

HAUTEFEUILLE - © 1993 Interplay Productions, Inc. All rights reserved. 2,19 F/min.